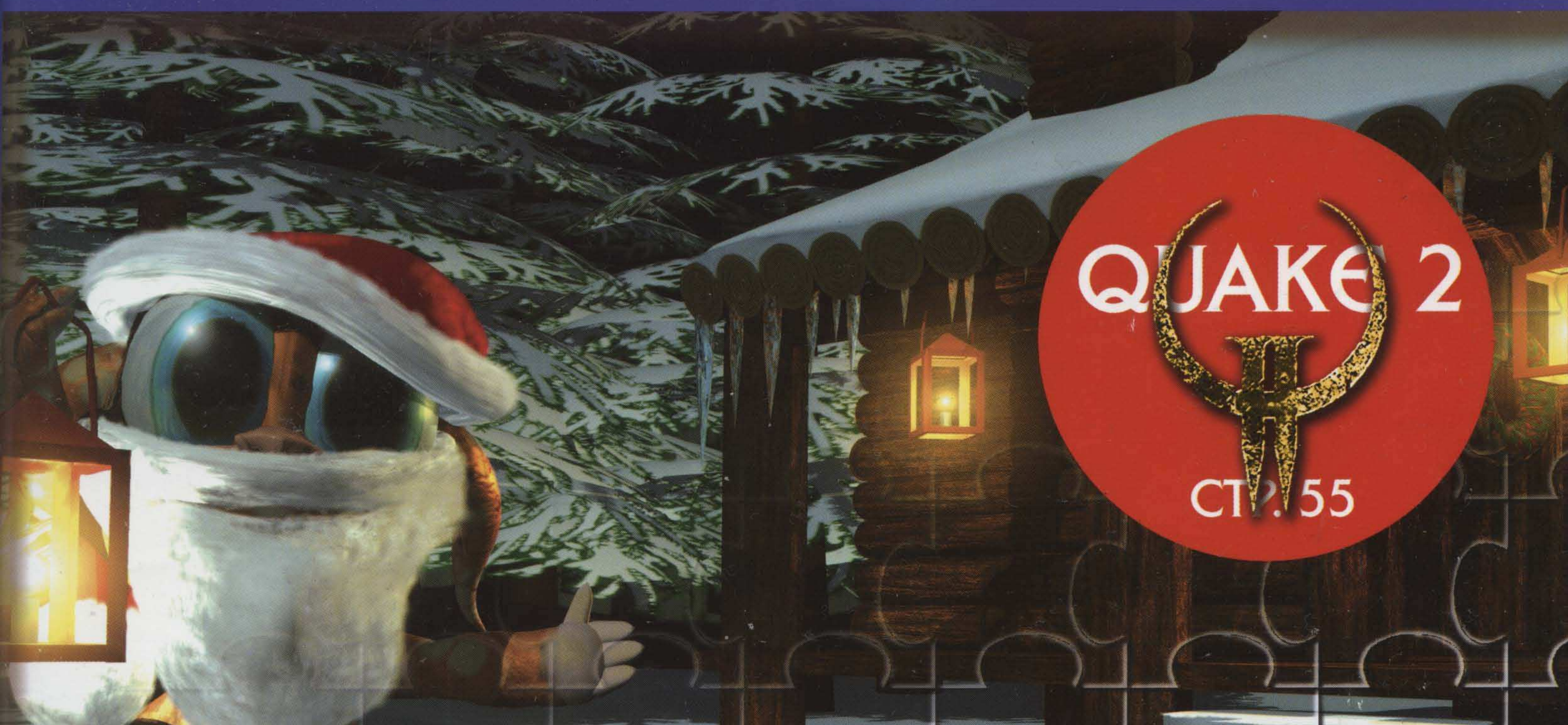
...та
...теля'97
стр. 127

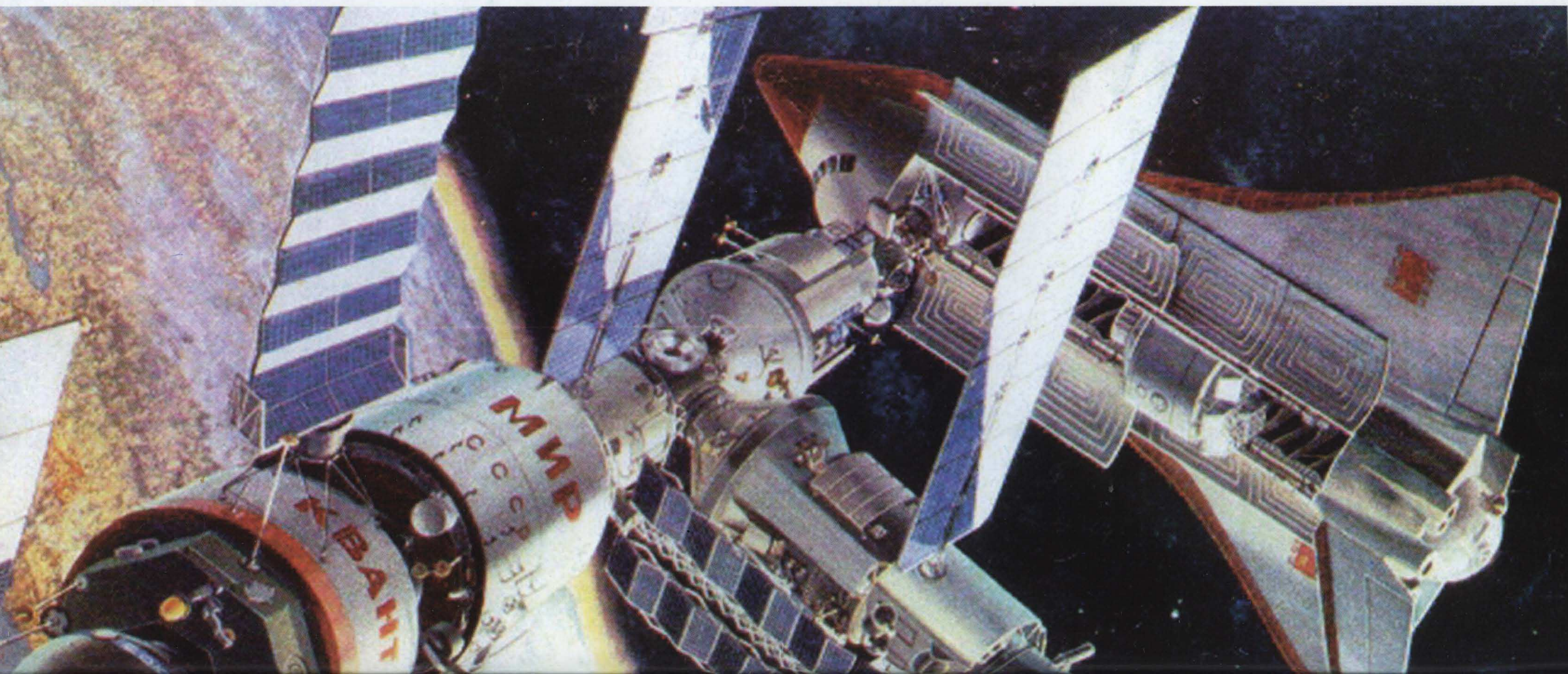
#12'1997

GAME.EXE

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ







МИР
СССР
КВАНТ

GAME.EXE #12'1997

Подписной индекс Game.EXE: 41825
Подписка во всех отделениях связи Российской Федерации

Реклама в номере

GAME.EXE
#12'1997
Подписной индекс: 41825

Над номером работали:
Игорь Исупов (гл. редактор, garry1@online.ru), **Александр Вершинин** (новости, RPG, versh@online.ru), **Ольга Цыкалова** (квесты, ocikal@aha.ru), **Наталия Дубровская** (квесты, dubrovsk@online.ru), **Олег Хажинский** (стратегии, olegexe@online.ru), **Х.Мотолог** (action, khmotolog@computerra.ru), **Андрей Ламтюгов** (симуляторы, alamtug@aha.ru), **Николай Радовский** (железо, nradov@computerra.ru), **Гамлет Маркарян** (дизайн, верстка, hamlet@computerra.ru), **Денис Гусаков** (дизайн, верстка, dgusakov@computerra.ru)

Адрес редакции: 117419, Москва, 2-й Рощинский пр-д., д. 8
Телефоны: (095) 232-2261, 232-2263
Факс: (095) 956-1938, 956-2385
E-mail: game.exe@computerra.ru
Распространение: ЗАО "Компьютерная пресса"
(дир. Сергей Тимошков, тел.: (095) 232-2261,
e-mail: kpressa@computerra.ru)

Издатель: издательский дом "Компьютерра"

УПОМИНАЕМЫЕ В НОМЕРЕ ИГРЫ

Редакция Game.EXE благодарит компании **"Софт Клаб"** (232-6952) и **"Электротех Мультимедия"** (921-7777) за предоставленные для рецензирования игры.

Письмо отца и сына духу объективности Game.EXE

Не знаю, с чего начать... (О: Начни со сладкого, это не обед!) Все же начну с благодарностей. Журнал, безусловно, классный, много полезной информации как об игрушках, так и о железе. После хвалебных строк плавно перейдем к изложению причин моего недовольства. (О: И это называется плавно?)

У вас существует страсть описывать "демы" игр исключительно в радужных тонах, при этом окончательный релиз оказывается полным отстоем. (О: Полагаю, информация о готовящихся проектах берется с сайтов (и слов) производителей...) Из-за этого я прикупил (О: И купился!) несколько игр, которые на поверку оказались "абсолютно неинтересными". (О: Сынок, МГИМО по тебе плачет!)

Первый раз это произошло с Meet Puppet. Прочитав ваш панегирик (вот чего не было, того не было. Не было панегирика, Игорек! - Д.О.) и находясь под впечатлением только что пройденных Crusader'ов 1 и 2, бросился искать "компакт" с этим чудом. Сразу найти не удалось, но "кто ищет, тот всегда найдет". С дрожью в руках установил его на свой и без того забитый винт и обнаружил, что игра абсолютно неиграбельна. Что это так, я прочитал в следующем номере вашего журнала, появившемся через пару недель. (О: Покупаю в киосках, так как подписные приходят на месяц-два позже - в прошлом году убедился!) Следующим проколом оказался Chasm от так вами любимой украинской команды. Слава Богу, на этот раз сам не покупал, а взял у другого горемыки... Полное убожество как в графическом, так и в игровом плане. Делалось сие творение по благородному принципу action "пришел - увидел - убил", но получилось "пришел - увидел - минут 10 понаводил - промазал" ("промазал" - это не на совести разработчиков. - Д.О.).

Последней моей ошибкой чуть не стала Shadows of the Empire. Сценарий тот же: прочитал восторженное описание демо-версии с первыми тремя уровнями (цитирую особенно запомнившиеся фразы: "Графика в игре без оговорок является одной из лучших за все время существования PC-аркад", "Каждый враг тщательно, до последнего винтика, прорисован. Текстуры - "на ура"!", а в конце многообещающее "Вся фантазия авторов брошена на следующие эпизоды. Ожидайте гонок по тропическому лесу на реактивных мотоциклах, полетов на X-WING'е, приключений в замке Темного Джедая. Всего в игре 12-15 этапов, а значит, есть где разгуляться!") и, приобретя недавно суперржелезку Diamond Monster 3D (О: Вот за это спасибо - все по-честному!), захотел посмотреть на классную вещь. То, что увидел, опять же хорошо описано в вашем журнале, но в следующем номере: "бедные текстуры в бледных тонах" и еще много объективных слов о качестве опуса (в рецензии жизнерадостный и очень любящий этот сериал автор честно повинился, а повинную голову меч... - Д.О.).

Для себя я уже решил не поддаваться на провокации "Первого взгляда" и пиратов, мгновенно поставляющих "хиты" на прилавок (О: Ничего себе аллюзии! Нет, НЕ ВЕРЮ!!!), а ждать детального разбора полетов. И все же: что за супероптимист существует у вас в редакции (О: "Гюльчатай, покажи личико!") и какие у него отношения с людьми, тестирующими игры по-настоящему (грубо, Игорек, грубо и не по сути. - Д.О.)?

Любящий вас

Игорь "CROW" Назаренко

(и его отец В.И.Назаренко, не игроман, но спонсор и болельщик, больше читающий "Компьютерру").

О: - ремарки отца.

Д.О. - дух объективности Game.EXE.



Ruki fu ot Quake!

Здравствуйте, уважаемая редакция уважаемого мной журнала! Причиной этого письма стала почти одноименная рубрика "Письмена". Точнее говоря, не сама рубрика, а один из злопыхательских опусов, положенных в ваш почтовый ящик очередным id-фобом и Quake-ненавистником. Может быть, я повторю содержимое уже не одного пришедшего к вам письма, но, понимаете, НЕ МОГУ МОЛЧАТЬ.

Хм... Сейчас буду без бумажки...

Господа, руки фу от Quake!

Может, любители и заслуженные деятели 3D shooter'ов объяснят тупому мне, что это за современная мода поносить бедный шедевр от id? Знаем мы ваши традиции...

Дети, родители!

Послушайте, вам ведь не становится приятно от затемнения заслуженной славы хорошей игрульки? (Или становится?) Как говорил один мой знакомый: "Не трогайте шаловливыми ручонками, что не ваше".

Пожалуй все, не стоит так утомлять людей...

Tosha Sdaff



Q2 — это звучит гордо!

В последнее время у меня создается впечатление, что разработчики 3D-шутеров отчаянно пытаются нас напугать: "Грех", "Дрожь", "Молитва"... Видимо, лучшего способа упрятать 256 цветов под красивый логотип "Pentium MMX only" не найти. Это навевает на некоторые грустные размышления...

Я хочу обратиться к г-ну Ромеро: Джонни, как говорил Козьма Прутков, не шути с женщинами: эту шутки глупы и неуместны. Как г-н Ромеро мог, при всей своей imp'овской сообразительности, позволить девушке-убийце-серых-волков (более известной как Лара Ив. Крофт) спихнуть Ее Величество Игру Всех Времен и Народов с пьедестала и напялить на себя золотой ошейник славы? Как? Удивляюсь... Пробежав по компьютерным "железкам" всего мира, Лариска "осела" на 5-метровом стенде Eidos на E3. Хотя ничего радикально нового или особо интересного с собой не принесла. (Кроме, разумеется, загадочной "женской" психологии.)

Теперь хотелось бы поделиться соображениями о Hexen'е номер два. Эта игрушка заведомо не может стать суперхитом. Как минимум по трем причинам:

1. Выпускать игры на engine'е Quake'а в эпоху Prey unreal'но.

2. Надеюсь, создатели H2 понимают, что "умная" часть 3D-шутеров должна заключаться не в бессмысленном хождении по запутанным Raven'овским лабиринтам в поисках красивого ключика, имеющего форму лягушки, а в превосходном AI монстров, реалистичной графике и "боевой" атмосфере.

3. Hexen был изначально задуман как "клон", а значит, по идее, не должен превосходить своего "прародителя"...

А напоследок о самом Q.

Бесспорно, Quake 2 - это Hi-End (для тех, кто не знает, Hi-End переводится примерно как "круче нет на белом свете"). Q2 - это мечта. Четкие, сглаженные контуры, великолепно прорисованное оружие , AI такой, что никаким DOOM'ерам не снилось...

В общем... ничего особенного. Очередной шедевр. В этой связи даже хочется спросить г-на Кармака, когда он устанет клепать гениальные игры? После Trinity? Кстати, о полумифическом "братке" Q появились (в Интернете, разумеется) новые крупицы информации: New Generation Engine, о котором так долго и пространно говорил Мотолог в #7, будет идти только под Open GL (Кармак нас предал, господи, спаси его душу...) - это раз. Номер два - не надейтесь не легкую, дешевую и безалаберную жизнь: 3Dfx must be, как говорится...

Вот так.

Юрий "Zippy" Яшин (Москва)

P.S. Интересно, чего Х.Мотолог ждет от Unreal? Ничего нового там все равно не будет (после Q2 все будет старое)...



К вопросу о графике, или Первые жертвы вируса

Всем привет!

("Добрый день, уважаемая редакция!" - как-то слишком церемонно, а больше ничего в голову не лезет, так что извините за фамильярность.)

Прежде чем перейти к делу, хотелось бы, пользуясь случаем, передать привет всем авторам: ребята, вы классно пишете! У каждого свой, не похожий на других стиль, и статьи можно читать просто из-за языка, даже если конкретный жанр тебе глубоко безразличен. Особый привет девочкам, преклоняюсь перед их героизмом, хотя Клейменa глупым называть не стоит.

Теперь о грустных вещах, которые и заставили меня сесть за клавиатуру. Если быть точным, то сей подвиг меня заставило совершить безобразно большое количество свободного времени. А появилось оно потому, что мне совершенно не во что играть, и виноват в этом не только я, привередливый, но и вы, точнее, ваши статьи. Конечно, с чисто литературной точки зрения ваш журнал не вызывает никаких нареканий, но как "пособие" по новым компьютерным играм - есть претензии. Из любой статьи можно почерпнуть массу информации - о разработчике ("безумно" интересно), о бесстыдном притормаживании на самых крутых компьютерах, об удельном содержании полигонов в единице площади монстра, о количестве уровней - короче, все что угодно. Из статей только совершенно не ясно, ИНТЕРЕСНО ЛИ ВО ВСЕ ЭТО ИГРАТЬ! Я понимаю, что автор старается не навязывать читателю свое субъективное мнение, но ведь не до такой же степени! А если таковое мнение и высказывается, то в качестве критерия оценки избирается только и исключительно уровень графики. Причем иной раз доходит до абсурда. Так, при описании демо-версии Blood Omen: Legacy of Kain автор отводит анализу графики добрую треть статьи и в конце делает приблизительно следующий вывод (цитирую по памяти, так что за точность не ру-

чаюсь: "игрушка так себе, поскольку не поддерживает hi-res. Но разработчики обещались в полной версии выдать 640x480, и в это играть будет уже интересно".

Господа хорошие, вы же не фотографию описываете! Если хочется "хай-реза", отсканируйте фотку покрасивше и любуйтесь себе на здоровье. Особенно такими вещами (пристрастным отношением к графике) грешит Ха Мотолог, который, есть у меня такое мнение, даже не берет в руки игрушку, ежели она не поддерживает 640x480x16 bit. Между прочим статьи ХаЭма, а особенно – еще одного "обзорщика" жанра 3D action – А.Вершинина, уже наполовину состоят из обсасывания графики. В результате создается впечатление, что они описывают бесконечно длинное "интро" к какой-то игре, которая вроде бы где-то здесь, за углом, за спиной, за кустиком – но как-то нигде ее не наблюдаешь.

Кстати, есть подозрение, что именно из-за слабой графики вы в упор не заметили очень приятный во всех иных отношениях wargame под названием Achtung Spitfire. Посмотрите его, хотя бы даже преодолевая свое отвращение к полному отсутствию 3D. Игра того стоит.

Конечно, графика – немаловажный фактор, один из главных, но отнюдь не решающий. Иначе с чего бы люди до сих пор играли в DOOM и прочие игры, которые, как говорится, "выдержали испытание временем"?

Сергей "Такэтори" (Киев)

P.S. от "отправителя".

Отправлял письмо Сергея и не смог удержаться. Тщательнее надо, ребята, тщательнее. Пропустить мимо ушей великолепные саунд-треки к Hexen II – это же уметь надо! По мнению всех опрошенных игроков, качество музыки в "Хексе" колеблется от "неплохо" до "потрясающе", а "мидишки" действительно так себе (если кто не понял, то это камень в огород Ха Мэ, который оттачиванию своего и без того классного стиля уделяет внимания много больше, чем собственно знакомству с игрой). И еще одно замечание, стратегам: ребята, не циклитесь на RTS! Turn-based и сейчас живее всех живых, и, думаю, переживет все эти C&C-WC2. Мусолить фразу о клонах можно до бесконечности, а вот пропускать отличные походовки нехорошо.

И еще. Хоть об интересности авторы стараются замолчать по соображениям безопасности (?! – **Ред.**), но порой весьма хорошие игры раскатываются в пух и прах из-за одной-двух непонравившихся автору черт. Так было с Incubation (89-процентный рейтинг! помилуйте бога, Стрелок! – **Ред.**), Birthright и еще с несколькими играми. А другие проекты, неплохие, но не более того, явно тянутся за уши. Очень характерен пример Chasm. Ярослав и Олег сделали отличную игру, но это не второй Q. Вообще-то я согласен с тем, что отечественные игры нельзя ругать, но хвалить и защищать так яро... Не вводите читателей в заблуждение...

Я – **Стрелок**, с чем и откланиваюсь.

(А следом от Сергея пришло второе письмо... – **Ред.**)

Добрый день!

Привет всей редакции, а особенно Олегу Хажинскому, чья статья об игрушке Virus в последнем номере и заставила меня начать это письмо.

Ничего не скажешь, игра, должно быть, прикольная, особенно если О.Х. все правильно понял со слов тех людей, на чьем рассказе он и основывал свое описание. Потому как сам он честно признается, что игру в глаза не видел, в нос не нюхал и вообще боится ее как огня, потому как "железо" Virus хрящает на корню. Да будет ему известно, что вирусов, способных повредить "железо", просто не существует. А в достоверности изложенной информации (насчет того, что в игре присутствует настоящий вирус) я сомневаюсь изрядно и далее объясняю, почему.

Судя по описанию, игра представляет собой комплект обычного вируса и антивируса, оснащенного оригинальным графическим интерфейсом. В связи с этим возникают следующие вопросы. И первый из них – тип вируса и способы заражения. Видимо, вирус как минимум файловый, а возможно, и загрузочный в придачу. Тогда меня интересует следующее: какие типы файлов он заражает? Дело в том, что на скриншотах (по крайней мере на тех, где виднеется некая злобная физия) в углу можно прочитать название файла. Рассуждая логически, прихожу к выводу, что игрок в данный момент находится в поименованном файле, зараженном игрой. Но вот в чем закавыка. Файлы эти имеют расширения .bat и .dir (а именно – conv.bat и istmp1.dir). Информация к размышлению: такие файлы заразить нельзя! .bat-файлы, например, – это просто DOS-текст, заразить его – все равно что заразить текст "Лексикона". Я молчу об остальных кадрах, на которых виднеется рисунок .bmp и шрифт .ttf, поскольку из скриншотов нельзя сделать вывод об их зараженности.

Следующее. Не совсем ясен механизм заражения. Из рецензии следует, что вирус нужно инсталлировать долго и нудно, и процедура эта непростая. Далее он распространяется сам – на то он и вирус. Уничтожение вируса происходит после его "бегства" на дискету. Вопрос: что будет, если такую зараженную дискету вставить в незараженный компьютер? Мы уже видим, что распространяться между дисками он может – и на дискету сам собой перебирается, да и в сети, как видно из текста, тоже чувствует себя вольготно. А, извиняюсь бесконечно, куда деваются 300 Мбайт инсталляционной версии и почему ему уже не нужно собирать информацию о новой среде обитания (особенно это касается сети)?

И последний вопрос. Вирус – он на то и вирус, чтобы ан-

тивирусы не жирели. Что по поводу его появления думают ведущие разработчики антивирусных программ? Есть подозрение, что если бы эта игра действительно была вирусом, кто-нибудь, будь то Dr. Web, или забугорные Sophos Sweep, Dr Solomon или еще кто-то, уже наверняка включили бы его в свою коллекцию. Но ни одного заявления ни в прессе, ни где-либо в другом месте как-то не проскальзывало.

Эти соображения и заставляют меня сомневаться в достоверности всех тех ужасов, которые с таким смаком описаны в статье (горячо! очень горячо! - **Ред.**). Возможно, конечно, что я ошибаюсь, потому как все свои рассуждения строю исключительно на прочитанном. В таком случае хочется дать совет: разбирайтесь в исследуемой игрушке тщательнее, чтобы не оставалось каких-то неясностей (холодно, Сергей! - **Ред.**). В данном случае стоило все же выделить подопытный компьютер, снять с него всю важную информацию и отключить от сети, после чего самим во всем разобраться.

Тем не менее с уважением,

Сергей "Такэтори"

От редакции: мистификация с вирусом удалась на все 100!!! Спасибо, Олег, за очень удачный художественный прием. Сергей, бога ради, не обижайтесь, хорошо?

Весточка из Латвии

Здравствуйте!

Я удивлен и озадачен. Даже не надеялся получить ответ на свое послание (Сергей написал - мы ответили, чего же здесь странного? - **Ред.**). В крайнем случае, думал я, придет отписка ("Ваше письмо получили. Спасибо.").

Я был не прав. Очень рад и горд за любимый журнал.

Теперь о делах. Я живу в Даугавпилсе. Это второй по величине город Латвии. Game.EXE у нас очень уважают, но проблема в том, что на него нельзя подписаться, поэтому приходится ежемесячно искать журнал по лоткам и киоскам.

Находим. Я лично знаю примерно 10 человек, покупающих .EXE ежемесячно. Возраст - от 16 до 45 лет. Есть даже один парень, который уехал на год в США, но попросил меня покупать для него все номера. Дело психоделических термоядерных ежиков живет!

Кроме Game.EXE у нас можно найти "Страну игр". Мои знакомые ее тоже покупают, но - от случая к случаю. Вы здесь вне конкуренции, так как иметь свежий номер .EXE - дело чести. На латышском языке журналов по играм не выходит, по крайней мере я их не видел. Есть только рубрики в разных изданиях, но это не в счет.

Если понадобится информация - всегда к вашим услугам.

С уважением,

Сергей Ермолаев (Даугавпилс)

Семь основополагающих ЦУ

Здравствуй, уважаемый Game.EXE!

Я никогда не писал в журналы, но, купив .EXE #10, совсем в вас разочаровался и решил написать обо всех ваших плюсах и минусах. Ну а чтобы вам было легче отвечать, разложу все по полочкам:

1. Измените стиль написания статей!
2. Содержание абсолютно не дает представления о журнале.
3. Сравните свое издание с журналами "Страна игр" и "Навигатор" и посмотрите, что легче и интереснее читать.
4. Сообщайте нормальные системные требования, а не минимальную конфигурацию.
5. Не пугайте игроков своими рецензиями (Constructor, например).
6. Хорошие иллюстрации и оформление - поддерживают вас на плаву.
7. Больше Cheat'ов и описаний!

И маленькая просьба: если у вас есть читы к Constructor, черкните!

Алексей (Иваново, факс: (0932) 25-73-37)



Parkan: семейный подряд

Здравствуй, Game.EXE!

Хотелось бы написать вам о впечатлениях, полученных от игры Parkan. Мне ее муж подарил на день рождения. А так как игрок из меня тот еще, то решили играть вместе (я не знаю, как в эту игру можно играть одному: у меня не хватает ни пальцев, ни глаз. Зато вдвоем так классно приспособились!). Муж управляет и стреляет, а я "работаю" форсажем, выпускаю и загоняю дронов, отвечаю за стыковку, мины выбрасываю... Получается просто замечательно.

Мы не торопимся пройти всю игру, сейчас мы где-то на середине пути. Сначала играли роль благородных завоевателей, очищали всех и вся от пиратов, потом развивали свои колонии, ныне же, устав от посланий полковника, исполняем свои прямые обязанности.

Играть ОЧЕНЬ интересно, просиживаем долго, переругаемся вдрызг, пока что-то там не отвоюем. Это надо слышать: "Выпускай, выпускай дрон!.. Да куда двух-то?!" - "А у меня палец два раза дернулся!.." А еще муж как-то пытался захватить базу хаммеров, с которыми у нас были очень добрые отношения, и - не смог... Я сразу сказала, что не могу на это смотреть, ушла подальше, ведь они, хаммеры, даже не пытались защищаться! Железячки вы мои доверчивые... Жалко ведь. Вот и не смогли в них стрелять. Муж сказал: "На совесть давят, гадкие..." Наверное, это правда.

Сейчас вечер. И сейчас мы сядем вместе и снова будем летать, ходить, стрелять, договариваться, ругаться, а когда и... воровать! Впрочем, когда отношения хорошие, за это никто не пилит.

А еще мы все-таки надеемся найти этот проклятущий корабль. И остальным того же желаем.

Дина и Сергей Горячевы (пос. Северный, Талдомский район Московской области)



Без мудрецов не обойтись!

Уважаемая редакция журнала Game.EXE!

Читаю ваш журнал с того самого времени, как приобрел компьютер, то есть с конца мая 1997 года. Покупаю все .EXE, по мере появления журнала в продаже..EXE мне очень нравится, правда, огорчает, что перестали публиковаться коды.

Но к делу! В 9-м номере в рубрике "Квесты" в солюшене к игре LBA2 в главе "Фанфрок возвращается" я обнаружил небольшую, но принципиальную ошибку. Уважаемый Г.Иванович во втором абзаце написал: "Честно говорю, что здесь я чего-то не понял. По идее, на первом уровне статуи, в комнате с четырьмя экранами, должны сидеть твинсансике мудрецы, которых надо освобождать. Но я нашел лишь пустую комнату! Может, кто-то другой постарался, или я что-то не так сделал... Короче, обойдемся без мудрецов - и без них забот полон рот."

Странно, но у меня мудрецы были, и без них никак не обойтись! На первом уровне статуи путь к лифту прегражден оградой из железных прутьев, а в комнате с экранами сидели все необходимые мудрецы. Спасение их проходило следующим образом. Я отключил экраны попаданием магического шара в мониторы; экраны должны погаснуть, а не сменить изображение на "снег"; затем надо нажать на рычаг (не путать с кнопкой!), находящийся на компьютере около правой стены...

Вася Мисник (Рязань)



Не обижайте "малышей"!

Здравствуйте!

Вообще читать я умею, но медленно. Не потому, что в школе плохо учился, просто привычка у меня такая. Но не думайте, что это недостаток! Нет! Вот, например, покупаю я Game.EXE в среду и, читая его по дороге на работу и обратно, убиваю ее (дорогу) аж полторы недели. Кайф? Еще бы! Другие - раз, и за час, а я...

Геймер я еще очень зеленый (компьютер - полгода), "в памперсах", но мне кажется, что мнение таких как я вас должно интересовать, потому что нас - миллионы, а вы в "Письменах" печатаете только каких-то глыб и корифеев. А з'я, батенька, з'я. Мы народ "молодой", глупый, у нас что в голове, то и на языке. А на языке у меня слезы...

Слезы от смеха, которые капали на идиотски высунутый язык при первом прочтении .EXE, между прочим тоже полгода назад. С вами вообще в первый раз как с девушкой... Ну вот, не знаю я английского, не-зна-ю. И не потому, что... а просто немецкий изучал. И потому мы вас - через раз.

Это несколько отталкивает, но после прочтения нескольких номеров на это уже не обращаешь внимания. А ваши ссылки вроде "...о ней мы рассказывали в "МИ" #11 за 1724-й год"! Это вообще кошмар.

Словом, впервые взяв журнал в руки, испытал ощущение, что попал в компанию, где до тебя никому нет никакого дела, хотя разговор захватывающий и хочется встрянуть, но... Гостеприимней надо быть, ребята, а то "молодежь" к вам не потянется.

И еще одно! Где у вас симуляторы командных игр, единоборств и т.п.? Их больше не делают? Или у вас нет фанатов этого жанра? Тогда найдите себе такого! Что может быть приятней, чем наклепать в ворота Германии дюжину мячей, играя за какую-нибудь Республику Муа-чу, после того как ракета разнесла ваш "сборочный двор" вместе со "спайс-очистителем" (сохраниться-то забыл)...

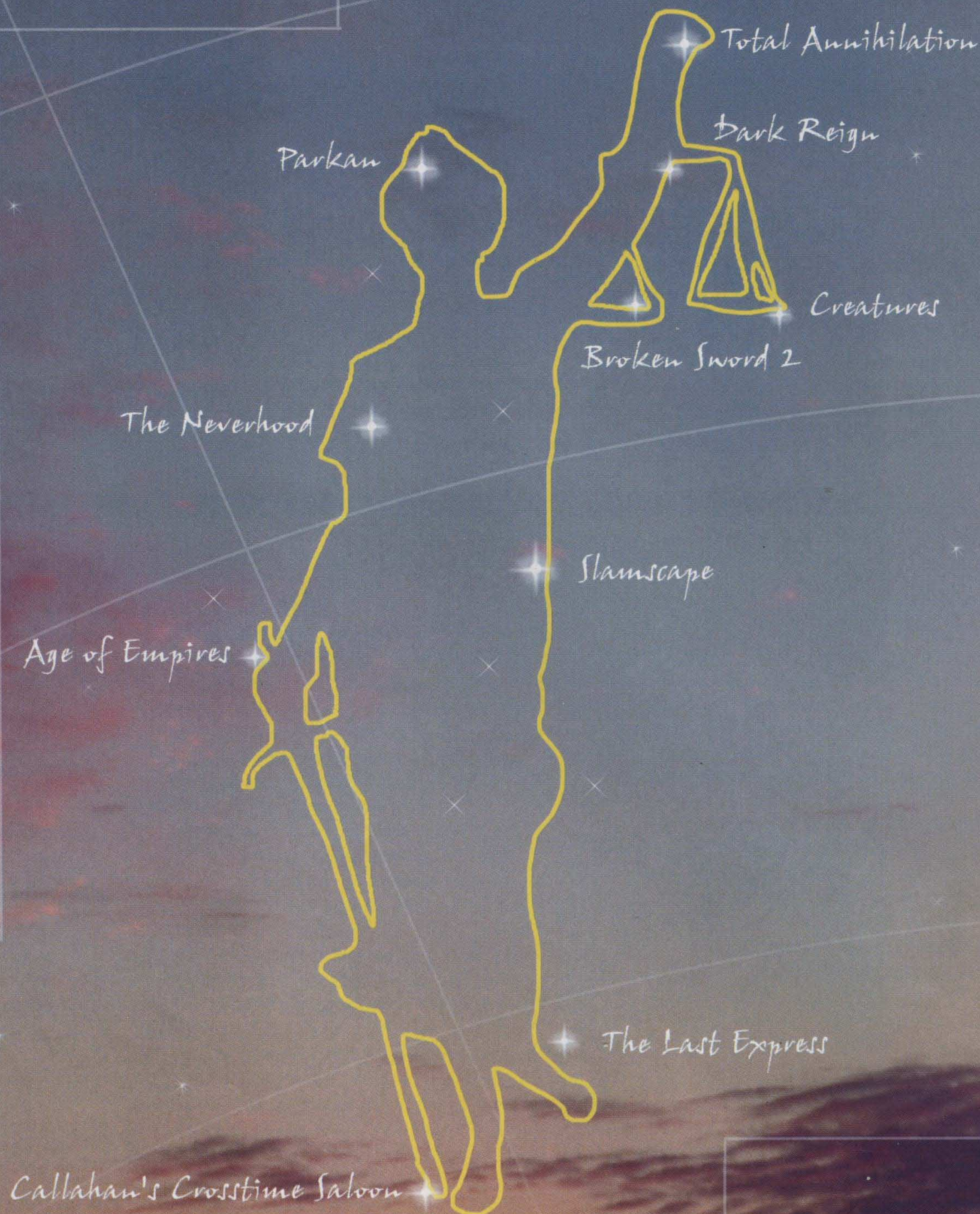
Советовать с моего "горшка" ничего не буду, но задуматься прошу.

А вообще подбора таких стильных и профессиональных журналистов и дизайнеров я еще ни в одном издании не встречал. Только не обижайте "малышей", или вас этому не учили?..

Игорь Кузнецов (Тверь)

СУДЬБА игры

Судьба и бог суть одно и то же.
Л.Ф.Лосев



Владимир Иванович Даль, личность в игровом мире, увы, не слишком пока почитаемая и известная куда больше в мире Живого Великорусского Слова, горячо любимую нынешним составом .EXE категорию "судьба" числил за департаментом "суд".

Суд, значит, судьба. Судьба, значит, суд. Так говорил прозорливый г-н Даль.

Все верно. В точку. Спасибо, Учитель. Судьба ХОРОШЕЙ игры в 107-ми с половиной случаях из 100 зависит от суда игроков, которые... да, именно, иной раз встают с левой ноги, иной раз выдают желаемое за действительное, иной раз не замечают настоящее и отдаются посредственному, иной раз просто не доросли до... Эх!

Из всего Потока'97 мы, подводя первые итоги уходящего года, почти наугад, выбрали 10 очень хороших, на наш взгляд, игр, намереваясь проследить их участь, планиду, удел. 10 игр — 10 неповторимых судеб.

Вы хотели успеха и счастья.

Вы ждали страстей и трагедий.

Вы мечтали о неожиданных подробностях и сплетнях.

Вы хотели шуток, курьезов и издевок.

Все это есть в нынешней теме номера.

Все.



AGE OF EMPIRES · CREATURES · DARK REIGN · TOTAL ANNIHILATION






О времени, об играх, о себе, или В погоне за успехом

Создатели Total Annihilation, Dark Reign, Age of Empires и Creatures делятся секретами ловли птицы удачи

Олег Хажинский



Джош РЕЗНИК (Josh Resnik),
Activision — персона номер один в проекте Dark Reign ("Наш выбор", #9'97).



Крис ТЕЙЛОР (Chris Taylor),
Cavedog — человек, который придумал и воплотил в реальность Total Annihilation ("Наш выбор", #10'97).



Тоби СИМПСОН (Toby Simpson),
Cyberlife — "правая рука" Стива Гранда, отца всех норнов. Тоби перевалил на свои юные плечи все заботы по уходу за Creatures ("Наш выбор", #3'97), предоставив Стиву заниматься выведением нового поколения Существ.



Брюс ШЕЛЛИ (Bruce C. Shelley),
Ensemble Studios — бывший соратник Сида Мейера по MicroProse, а теперь главный дизайнер игры Age of Empires ("Наш выбор", #10'97) и глава Ensemble Studios.

Успех, популярность, признание, слава — вряд ли в мире найдется человек, который (хотя бы в тайне) не мечтал об этом. Разработчики игр — тоже люди, и ничто человеческое им не чуждо. Ежегодно на игровой рынок выбрасываются сотни и тысячи новых игр. И авторские коллективы, стоящие за каждой из тысячи этих ярких коробок, разумеется, надеются и верят, что именно их детище добьется признания и принесет им успех.

Но увы — лавры победителей достаются десяткам, а свое место на гранитных плитах истории занимают единицы. Почему? В чем секрет успеха? Что такое успех вообще? Мы решили, что эти вопросы лучше всего адресовать людям, которые знают об успехе не понаслышке.

Знакомьтесь.

Все они принимали самое непосредственное участие в создании игр, которым, сегодня это уже очевидно, удалось добиться признания у самой широкой аудитории. Наши собеседники, разумеется, чрезвычайно заняты своими нетленными делами и не любят давать интервью, но для Game.EXE, для той стержневой темы разговора, которая была только что заявлена, они сделали любезное исключение. Несмотря на то что в ходе нашего виртуального "круглого стола" подразумевались в основном стратегические игры, полагаем, познакомиться с откровениями корифеев будет интересно всем. Ведь успех — штука космополитическая, не признающая границ и жанров...

Game.EXE: Что нужно, чтобы игра была успешной? Как сделать успешную игру?

Крис Тейлор: Успешная игра должна дарить игроку новые ощущения и при этом включать в себя все те вещи, которые принесли успех предыдущим играм. Сегодня, например, продукт должен обеспечивать поддержку multiplayer-игры — модем, локальная сеть и Интернет, это как минимум.

Однако успех, на мой взгляд, зависит не только от особенностей игры, но еще и от ее оформления. Игра должна быть ХОРОШО СДЕЛАНА. Очень часто разработчики не обращают внимания на интерфейс, и в ближайшие годы я предвижу революцию в этой области "игростроения". Взгляните на Microsoft Windows, для примера. Да, это операционная система, но это еще и интерфейс между человеком и компьютером, от которого зависит очень многое.

Джош Резник: Талант, время и технологии. Создавая успешную игру, нужно позаботиться обо всех трех компонентах. Слишком много компаний сегодня выбрасывают на рынок игры на базе антикварных технологий, созданные неопытными или неумелыми разработчиками. Какую игру я считаю успешной? В нашем жанре их можно сосчитать по пальцам. Вообще-то, если игра разошлась тиражом более 200 тысяч копий, это уже хит.

Брюс Шелли: Ключ к успешной игре — предоставить игроку набор интересных решений. Это звучит немного сухо, но полностью отражает суть моей идеи.

Тоби Симпсон: В игре вы всегда делаете то, чего не можете делать в реальной жизни. Игра — это всегда бег от реальности в виртуальность, погоня за развлечениями. Игру можно считать успешной, если игроку удалось полностью раствориться в придуманном мире. С ростом технологий наша способность обмануть человека, заставить его считать себя живущим в РЕАЛЬНОМ мире возрастет. И в самом деле, в течение 20 следующих лет станет возможным создавать виртуальные реальности настолько близкие к действительности, что трудно будет заметить разницу. Вот ТОГДА и начнется настоящее развлечение!

.EXE: Какие современные игры из уже вышедших вы считаете успешными? Почему? Заслужили ли они ТАКОЙ успех?

Крис Тейлор: Это хороший вопрос. Мне нравятся Dungeon Keeper и Diablo. Кроме того, я провел массу времени за Duke Nukem 3D. Играть было весело и интересно, и в этом все дело. Кроме того, эти игры были хорошо сделаны, что тоже немаловажно. У меня нет никаких сомнений, что они полностью заслужили свой успех.

Джош Резник: Об играх я сужу по их общему облику (верю ли я происходящему? стал ли я частью этого мира, этого окружения?) и уровню нововведений. Мне нравилось играть в Diablo, к примеру, потому, что стоило мне зайти в подземелье, как музыка, графика, атмосфера игры всасывали меня без остатка.


Age of Empires

Jedi Khight тоже надолго приковал меня к креслу. Впрочем, в обеих этих играх содержится не так уж много нового. На мой взгляд, MechWarrior 2 достиг успеха и в создании особой, восхитительной атмосферы, и привлекательного, оригинального стиля игры. Заслуживают ли игры их успеха? Не все "успешные" игры "заслужили" его. Иногда их настигает успех потому, что издатель хорошо рекламирует их, или продавец ставит подходящую цену, или просто время удачно совпало. Другие игры добиваются успеха не потому, что их дизайн блистает новизной и оригинальностью, а потому, что игроки были поражены взрывами или другими внешними аспектами игры.

Брюс Шелли: Warcraft II, Gettysburg, Heroes of Might and Magic II, Civilization — эти игры, вне сомнения, успешны, потому что ни постоянно "подкидывают" игроку различные варианты действий.

Тоби Симпсон: Мне нравятся игры вроде Command&Conquer в многопользовательском режиме. C&C, подобно колоде карт, предлагает некую среду для твоего увеселения, но при этом не диктует тебе, КАК ты должен развлекаться, — игрок сам решает, во что сыграть. В играх, подобных C&C, ничто не ограничивает твоих действий, никто не запрещает тебе применять совершенно сумасшедшие ходы и приемы в попытке одолеть своих сетевых соперников. Фанаты сетевых баталий C&C часто бывают абсолютно вовлечены в процесс игры, и, конечно, подобная игра может считаться успешной.



Dark Reign

.EXE: Успех у продавцов и успех среди игроков — это одно и то же?

Крис Тейлор: Вы имеете в виду финансовый успех против успеха у игроков? Если так, то он может различаться, но не намного. На определенном уровне маркетинг игры перестает играть роль. У людей есть своя голова на плечах, чтобы определить, насколько игра хороша.

При должном промоушене компания может продать приличное количество копий даже самой слабой игры. Но что будет дальше? Что будет в следующем году, когда вы захотите сделать продолжение? Для того чтобы остаться в этом бизнесе, нужно иметь успех у игроков, это определенно.

Джош Резник: Успех у игроков не всегда поддается логическому анализу. К примеру, почему Myst все еще пребывает в первой тройке в американских чартах? Конечно, графика в игре восхитительна, но за это время вышло немало не менее достойных игр...

Брюс Шелли: Не всегда. Игра может получить прекрасную прессу и вызвать массу восхищенных отзывов от критиков, но продаваться при этом средненько, потому что интересует небольшой контингент потенциальных игроков. Блокбастеры в игровой индустрии сделаны на высочайшем уровне и плюс к тому, рассчитаны на большую аудиторию. Мы, в Ensemble, разрабатывали Age of Empires, руководствуясь именно этими принципами.

Тоби Симпсон: И да, и нет. Успех издателя означает факт продажи большого числа копий. Устойчивый успех говорит о том, что вы не облажались с предыдущими играми, и такой успех приходит среди игроков со временем. Любой продавец скажет вам, что главный фокус состоит в том, что нужно держаться "своих" покупателей.

.EXE: Роль издателя в создании игры? Насколько разработчику позволяют самовыражаться? Существует ли цензура?

Крис Тейлор: Отношения издатель—разработчик весьма различаются от случая к случаю. Очень многое зависит от того, является ли разработчик "частью семьи" или нет. Если издатель владеет компанией разработчиков, то, конечно, он может определенным образом давить на них и непосредственно влиять на процесс разработки. Однако умный издатель никогда не станет вмешиваться в работу по-настоящему творческих людей. Если издатель считает, что разработчик не справляется с задачей, если ему кажется, что игра получается слабой, надо просто отказаться от услуг этой команды и нанять другую, а не пытаться заниматься не своим делом.

В нашем случае, Cavedog Entertainment является одновременно и издателем, и разработчиком, а потому мы никогда не испытывали никакого давления!

Джош Резник: Конечно, это зависит от типа взаимоотношений между разработчиком и издателем. Мы, в Activision, хотим от разработчиков разнообразия и новизны. За нашей внутренней студией "числится" немало знаменитых игр, но мы также отдаем себе отчет в том, что небольшие группы разработчиков способны иногда сделать что-то такое, до чего мы никогда не додумаемся. Так что мы хотим лишь дать им возможность выразить себя. С другой стороны, мы не для того занимаемся игровым бизнесом, чтобы делать игры для двух с половиной истинных ценителей, и, естественно, мы каким-то образом влияем на наших разработчиков, чтобы гарантировать, что продукт заинтересует широкую аудиторию.

Брюс Шелли: Все зависит от конкретных разработчиков и издателей. Например, мы очень довольны партнерством с Microsoft. Они полностью положились на наш опыт в области создания игр и почти не вмешивались. Разумеется, обмен мнениями шел все время, Microsoft приложила свою руку к разработке, но эта рука никогда не была тяжелой.

Тоби Симпсон: Издатель — это интерфейс между рынком и разработчиком. Задача издателя — проанализировать продукт и затем сотрудничать с разработчиком, следя за тем, чтобы новая игра представляла интерес для рынка. Если они не верят в проект, или пытаются кардинальным образом изменить его, это, скорее всего, нет тот проект, который им нужен.



.EXE: Бюджет "успешной" игры — каков он, на ваш взгляд?

Крис Тейлор: Сегодня это порядка $1 000 000 — как минимум. $3 000 000 или даже $4 000 000 — это вполне реальные цифры для бюджета современной игры. Большинство игр сейчас имеют бюджет около 1 500 000 — 2 000 000 североамериканских долларов.

Джош Резник: На мой взгляд, чем меньше, тем лучше. Мы поняли, что для

создания качественных игр в разумные сроки вовсе не нужна массивная команда разработчиков. Сейчас намечается весьма сильная тенденция к уменьшению команд и бюджетов. Рынок очень перегружен в наши дни, и стало не так-то просто "отбить" многомиллионные затраты на создание игры. Типичные затраты на реализацию крупного проекта, включая рекламу, составляют порядка $3 000 000.

Брюс Шелли: Трудно сказать. Создание игр — это творческий процесс, не поддающийся научному обоснованию. Никогда наперед не знаешь, сколько времени и денег отнимет у тебя проект. Но одно железное правило я все-таки вывел: игра будет стоить вам больше, чем вы думали, вне зависимости от того, о чем вы думали.

Тоби Симпсон: На игру можно потратить столько денег, сколько ей нужно. Большой бюджет далеко не всегда определяет успех проекта — киноиндустрия доказывает это!

.EXE: Что в игре важнее — сюжет? графика? звук? что-то еще?..

Крис Тейлор: Буквально КАЖДЫЙ аспект игры важен, включая даже такие мелочи, как качество документации и уровень технической поддержки. Вот что делает игровой бизнес таким интересным и вызывающим — существует так много вещей, о которых следует позаботиться!

Джош Резник: Мой опыт показывает, что игроки все больше внимания обращают на качество визуальных эффектов. 3D-акселераторы разбаловали нас, это факт.

Брюс Шелли: Как я уже говорил, хорошая игра должна все время предоставлять игроку право выбора, и это должно быть интересно игроку. Все прочие аспекты игры — графика, звук, и т.д. — лишь расширяют и усиливают первоначальный эффект, делая ваше творение более значительным и правдоподобным.

.EXE: Насколько важна роль рекламы и прессы? Значимы ли эти "компоненты" для вас лично?

Крис Тейлор: Работа с прессой очень важна. Многие игроки верят тому, что пишут в журналах, и считают хорошую рецензию необходимым условием при покупке игры. Вы можете быть гением, вы можете сделать самую крутую игру в мире, но если никто не знает о вас, вы "утонете" вместе со своим проектом, потому что никто не захочет покупать вашу игру!

Брюс Шелли: Разработчикам игры всегда кажется, что больше рекламы не помешает, и мы не исключение.


Creatures

.EXE: Следите ли вы за игрой после ее выхода?

Крис Тейлор: Мы уделяем очень много внимания игре после выпуска. Мы устраняем проблемы, о которых нам докладывают игроки, и даже добавляем новые "фичи". В последние несколько лет, с развитием Интернета, делать это стало особенно легко.

Джош Резник: Очень внимательно. Сегодня уже недостаточно просто выпустить игру под звуки фанфар. Вам необходимо сохранять контакт со своими пользователями через технические службы, онлайновые форумы, выпускать "патчи" и следовать за своим продуктом так, чтобы постепенно сплотить вокруг себя круг постоянных поклонников.

Брюс Шелли: Да, с исключительным вниманием. Продажу каждой новой коробки мы расцениваем как хлопок одобрения по нашей трудовой спине.

.EXE: Что происходит с неизвестными людьми, написавшими успешную игру? Как сделать себе имя, на ваш взгляд?

Крис Тейлор: Весьма коварный вопрос. На мой взгляд, не существует готовой формулы успеха. Большинство звезд загорается после выпуска удачной игры. Если вы в своей деятельности постоянно достигаете успеха, у вас появляется гораздо больше шансов "приобрести имя" в этом мире; однако жизнь прозаичней, и за хитом всегда может последовать провал, за провалом хит и так далее.

Джош Резник: Продолжать делать успешные игры. Закончив игру, члены команды обычно распускаются на отдых, получают разные премии и так далее. Если их работа стала частью успеха игры, то, как правило, они повышаются по служебной лестнице и несут гораздо больше ответственности в следующем проекте. Так, со временем, они получают возможность больше влиять на конечный результат, а значит, привлекать больше внимания к своей деятельности. Зачастую такое внимание приводит к тому, что человек уходит из компании и образует свою собственную фирму.

Брюс Шелли: Все просто: если ты работаешь над хорошими играми, твое имя зазвучит, рано или поздно.

Тоби Симпсон: К сожалению, просто хорошо делать свое дело здесь мало. Приходится рекламировать себя.

.EXE: Какими вы видите пути развития игровой индустрии? Станет ли когда-нибудь "игротворчество" настоящим искусством, или оно УЖЕ им стало?

Крис Тейлор: Я думаю, создание игр всегда было искусством, но с большими колодками на ногах в виде технических проблем. Компьютерные игры первого поколения скорее требовали от творцов искусно обходить технические барьеры и решать проблемы, связанные с быстродействием, чем заниматься "чистым искусством". Возможно, в будущем, с уменьшением технических проблем, "игротворчество" станет настоящим искусством. Например, современное кино — при сегодняшнем уровне развития технологий — больше не ограничивает режиссеров и сценаристов в выборе средств для самовыражения.

Брюс Шелли: Да, это искусство, так же, как и кино. Но это коммерческое искусство, и оно никогда не станет другим.

.EXE: Учат ли на Западе созданию компьютерных игр? Как вы и члены вашей команды пришли к своему ремеслу?



Total Annihilation

Крис Тейлор: Есть несколько школ, где вас научат созданию компьютерных игр, но они очень редки. Я, например, самоучка. Я провел много лет за компьютером, просто валяя дурака, и заняться реальным делом — вот лучший способ научиться делать игры. Мой игроманский стаж составляет 20 лет, и 10 из них я занимаюсь созданием своих игр.

Джош Резник: Очень немного людей на самом деле прошли формальное обучение искусству создания игр. Наши программеры в основном имеют за спиной "computer science", наши художники посещали лучшие художественные академии, наши дизайнеры — это либо "сумасшедшие" историки, либо просто очень образованные, эрудированные люди; все они также имеют определенные способности в области кино, литературы и т.д. Наши продюсеры ранее зарабатывали себе на хлеб частным предпринимательством, адвокатской деятельностью, архитектурой, кино. Всех их объединяет любовь к играм, и, по-моему, это самое главное в этом деле. Мы много работаем и нам нравится, что у нас получается, — таков наш рецепт успеха.

Брюс Шелли: Никто не научит вас делать игры. Опыт и только опыт! Наши профессионалы изучали программирование, рисование в университетах. Остальное приходит само в процессе роста игрового и дизайнерского опыта.

Тоби Симпсон: Я знаю несколько попыток специально учить людей создавать компьютерные игры, но едва ли эти курсы были успешными (необходимое пояснение: Тоби, в отличие от других участников разговора, англичанин. — **Ред.**). Энтузиазм — вот главная квалификация, которая нужна любому, чтобы заняться развлекающим программным обеспечением. Я лично начал как простой программист и стал продюсером только через несколько лет.

.EXE: Назовите фирмы, которые, на ваш взгляд, задают тон в стратегическом жанре?

Крис Тейлор: Обычно, я не оцениваю публично деятельность своих конкурентов. Мне нравится путь, которым движется RTS-жанр. Большие карты, больше юнитов, больше участников. Не могу сказать вам точно, кто является лидером, возможно, после Рождества мы узнаем, кто продал больше всего копий!

Джош Резник: Говоря о лидерах RTS-жанра сегодня, нельзя не назвать Westwood, Blizzard, Activision и Cavedog.

Брюс Шелли: Blizzard с его Warcraft II и Diablo будут сохранять лидирующие позиции, пока кто-нибудь не вышибет их с вершины. Они выпускают на днях StarCraft, и это, поверьте, будет еще один хит. Вообще же, мне кажется, что Blizzard сможет продать тысяч сто копий StarCraft даже если окажется, что это симулятор лото.

.EXE: Спасибо, что нашли время поговорить с нами. Искренне желаем вам всем успехов!



CREATURES

С норном по жизни!

Creatures покоряет планету. Планета рукоплещет и ждет новых Creatures...

Олег Хажинский

Мое знакомство с Существами началось очень давно, задолго до того, как я пришел работать в журнал. Как-то раз, бесцельно бродя по просторам Интернета, я совершенно случайно наткнулся на страничку одного из бета-тестеров *Creatures*, который с восторгом описывал свои перипетии с воспитанием норнов. Честно говоря, понадобилось немало времени, чтобы "врубиться", о чем идет речь, а затем еще больше времени, чтобы поверить в написанное. Идея о чем-то, что существует внутри компьютера и живет по своим, не запрограммированным заранее законам, всегда потрясала умы человечества. Но история проекта Creatures, о котором мы впервые рассказали в 3-м номере .EXE за 1997 год и к которой обращаемся снова, — это не фантастика и даже не сказка, это быль. Как мы и предполагали (а иначе и быть не могло!), быль со счастливым концом.

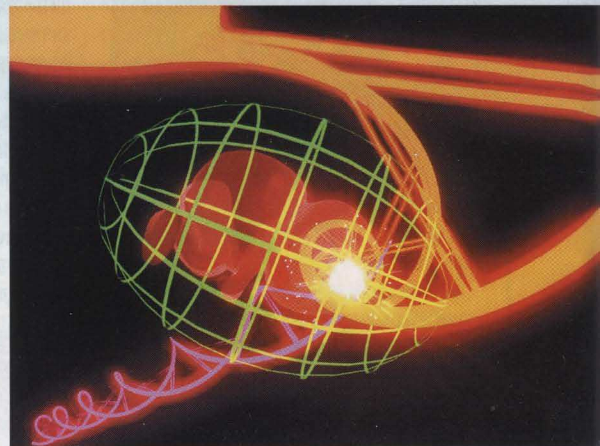
После той, первой, встречи произошло немало событий и утекло полморя воды. Игра тихенько вышла в Европе, потом — с заслуженной помпой — в Америке. Мы встретились с отцом-прародителем всех норнов Стивеном Грандом — сначала виртуально, а затем и вполне реально, на E3, в Лондоне. (Наши давние читатели должны помнить интервью со Стивом все в том же 3-м номере .EXE.)

Должно быть, вы догадываетесь, что есть успех и успех (об этом — в только что прочитанной вами беседе с Великолепной четверкой авторов). Так вот, поначалу нам казалось, что при бешеной популярности у... достаточно узкого круга поклонников (мы — среди них), Creatures не будет иметь *коммерческого* успеха: слишком оригинально, слишком выбивается из общего ряда. Мы боялись, что норнам так и суждено влачить андерграундное существование на компьютерах отдельных ценителей. Но то ли мы ошиблись в людях, то ли как следует не разобрались в норнах, однако Creatures ожидала совсем другая судьба. Постепенно инертное колесо машины под названием "Популярность" раскрутилось, и о Creatures вдруг стали говорить все. Мы получили десятки писем с вопросами о том, где достать игру, после чего пачками посыпались требования объяснить, как Их кормить и почему Они не играют в мячик (ей-богу!).

Шло время, мы жили своей жизнью, а норны — своей. Но сегодня мы решили навестить старых друзей — и отправили письмо в далекую Англию, Стивену Гранду. Стивен с радостью согласился рассказать о том, что происходит с игрой нынче, но добавил также, что гораздо лучше него это сделает Тоби Симпсон, "ответственный" на сегодня за Creatures. Сам же Стивен, как истый исследователь, слишком занят выведением новой породы Существ, чтобы быть в курсе всех деталей его предыдущего проекта.

Итак, мы связались с Тоби (кстати, ему едва за 20) и попросили его рассказать о судьбе проекта.

Тоби Симпсон: Creatures оказались большим сюрпризом для всех, и даже для нас, их создателей. Обычно интерес к играм довольно быстро затухает, но в случае с Creatures все произошло с точностью до наоборот. Сообщество поклонников игры постоянно растет, и на данный момент в Интернете создано уже 170 независимых сайтов (!!! Даешь русский норн-сайт





напомним нашим читателям, как все начиналось...

T.C.: История Creatures началась четыре года назад с легкой руки директора Технологического отдела Стивена Гранда. Он задался целью создать виртуального ручного зверька и сделать модель настолько правдоподобной, чтобы люди верили, что он, зверек, на самом деле существует. Для этого Стив разработал модель искусственного организма, учтя в ней все структуры, которые есть и в реальных живых системах. Он надеялся, что поведение виртуального существа в "естественных" условиях выйдет за рамки модели и не потребует жесткого описания в коде программы. Так и произошло! Результаты превзошли наши ожидания: норны обнаружили зачатки эмоционального и социального поведения!

.EXE: Как шел процесс разработки?

T.C.: Очень непросто. Много проблем возникало оттого, что мы не знали заранее, заработает наша программа или нет. Запуская обычные программы, вы всегда более или менее уверены в их работоспособности и представляете, как именно они будут функционировать. Это потому, что обычно вы не делаете ничего такого, что уже не было бы сделано. Создавая же Creatures, мы занимались только новыми технологиями. То есть шли впотьмах, а потому часто бились головой о стену и наступали на грабли. Зато когда в апреле 1996 года программа впервые заработала без сбоев, и у пары норнов наконец "естественным" образом родился малыш, радости не было конца!

.EXE: Можете назвать что-нибудь, что осталось "за бортом"?

T.C.: Разработка — это постоянный творческий процесс. То, что казалось хорошей идеей вначале, постепенно отодвигается на второй план. По мере "заглубления" в проект возникают новые "фишки", которые прежде казались совершенно нереализуемыми. Конечно, многие идеи мы действительно "выбросили за борт", но, с другой стороны, родилось много других решений. Трудно сейчас вспомнить что-то конкретное, в голову лезут одни мелочи... Например, мы отказались от воздушного шара. Норны посчитали его слишком сложным для управления — их постоянно заносило в открытое море...

.EXE: Рассматривая Creatures с высоты прошедшего года, сожалеете ли вы о чем-нибудь?

T.C.: Нисколько. Мы гордимся судьбой наших Существ. Возможно, самое большое преимущество нашей игры перед остальными состоит в том, что Creatures имеет широчайшие возможности к расширению без использования дополнительного кода. Это означает, что общество поклонников Creatures имеет в своих руках все инструменты для изменения игрового мира, добавления в него новых деталей и возможностей. Все, кому это интересно, могут посетить, для примера, один из следующих сайтов:
http://www.netins.net/showcase/slink,
http://www.mindspring.com/~elemkay/creatures,
http://www.farstar.demon.co.uk/creatures/,
http://members.tripod.com/~two1b/index.html,
и лично оценить масштабы нашего проекта.

Вообще же я не склонен слишком сильно углубляться в прошлое. Мы довольны тем, что у нас получилось. Я думаю, при тогдашнем уровне научных познаний и ситуации на рынке, ничего иного мы не сделали бы. Напротив, сегодня, обладая новым знанием, мы, вероятно, поступали бы иначе, так что зачем думать о прошлом? Давайте лучше применим наши знания в новых проектах, вместо того чтобы рассуждать о том, что можно было бы сделать.

Словом... словом, пусть ваши читатели знают, работа над новыми Существами идет полным ходом, и, обещаю, вы будете первыми, кто узнает все подробности!

.EXE: Спасибо, Тоби, спасибо, Стив! Желаем вам успеха и ждем пополнения в семействе Creatures!

при поддержке вскоре открывающегося сайта Game.EXE! — **O.X.**), причем новые странички появляются каждый день. Наш собственный сайт еженедельно посещают более 700000 человек! На данный момент продано около миллиона копий Creatures, что делает игру самым успешным проектом в области искусственной жизни, когда-либо осуществленным в истории человечества.

Наверное, самое удивительное для нас — это деятельность поклонников Creatures. Мы знаем немало пользователей, которым удалось практически полностью декодировать генетическую структуру норнов, что позволило им манипулировать генами, создавая исключительно умных Существ. Среди наших фанатов обнаружилось немало умельцев, которые изготавливают новые предметы для норнов и даже пишут очень сложные утилиты для продвинутых игроков.

Наибольшего успеха Creatures добились в США, где продукт продавался (и продается) исключительно хорошо. Вместе с нашими издателями мы планируем выпустить дополнительный CD, а мне даже пришлось написать книжку про Creatures, которая вышла в Штатах пару месяцев назад (само собой, Тоби подарил .EXE, как первооткрывателю игры в России, авторский экземпляр. — **O.X.**).

Реакция прессы оказалась самой доброжелательной, честно говоря, мы не рассчитывали на такое внимание. Про Creatures было написано немало статей и обзоров во многих игровых изданиях. Европейская научная пресса также весьма заинтересованно отнеслась к нашему проекту, и нам было посвящено немало колонок и статей в научно-популярных газетах и журналах, что тоже подстегнуло интерес общественности...

Game.EXE: Давайте все же вернемся к истокам, и

История продолжается

Да, самое интересное в этой истории то, что она не закончена! Creatures продолжает развиваться, и десятки тысяч людей по всему миру с увлечением занимаются выведением норнов. В чем секрет популярности игры? Возможно, ответ следует искать в человеческой сентиментальности. Может быть, обитателям до предела урбанизированной матушки-Земли просто не хватает друзей? Я всегда с долей иронии относился к повальному увлечению японским динозавриком Томагочи. Куда этой одноклеточной амебе до настоящего норна!

Есть и другая "теория". За Creatures стоит большая научная работа. Игровые алгоритмы позволяют игре развиваться, видоизменяться, а значит, дарить пользователям все новые и новые сюрпризы! Хочется надеяться, что разработчики каким-то образом отреагируют на успех Creatures, но не созданием сонма Creatures-клонов, а новыми проектами.

...Представьте себе RTS, в которой AI электронного противника изменяется под влиянием тактики игрока. Вообразите, что боевая техника самомодифицируется, подобно живому организму, и через месяц ни танков, ни самолетов уже не узнать. Помните роман Лема про мутирующие военные базы на Луне?..

Не знаю, как вы, а я очень рассчитываю на появление стратегических (и не только, кстати) игр, в которых характеристики и поведение участников определялись бы по более сложным законам, чем сейчас. Пример Creatures наглядно доказывает, что это возможно. Дело за "малым".





TOTAL ANNIHILATION

METAL 0 1000 +2.2 10 -0.0 ENERGY 0 1200 1200









Аннигиляция продолжается!

Продюсер Total Annihilation, самого впечатляющего RTS-проекта 1997 года, "угрожает" российским ТА-фэнам новыми сюрпризами

Олег Хажинский

Из всех Command&Conquer'ов новой волны этот — самый мною любимый. И дело не только в том, что *Total Annihilation* на голову выше ближайших конкурентов в технологическом плане. Здесь более важно то, как умело разработчики из Cavedog воспользовались новыми возможностями: замечательный игровой баланс, продуманный интерфейс, масса миссий для одиночной игры, открытый список техники, а главное — классный multiplayer. Каждый элемент игры хорошо обмозгован и тщательно реализован.

Словом, *такая* игра уже сама по себе достойна лучшей доли. Мы решили связаться с *Крисом ТЕЙЛОРОМ*, продюсером проекта, и поинтересоваться судьбой ТА.



Game.EXE: Крис, сейчас, наверное, уже приятно вспомнить былое... Расскажите, пожалуйста, как проходила работа над игрой.

Крис Тейлор: Началось все с одного 3D-танка, который ехал по кусочку 3D-местности... Это был прототип Total Annihilation, и когда, наконец, у меня все заработало, как надо, я пригласил в команду Клейтона (Clayton Kauzlaric) и Рика (Rick Smith), с которыми мы трудились еще три месяца. К июлю 1997 года наша команда выросла до 6 человек, но нам понадобилось еще порядка трех месяцев, чтобы выйти на "полную мощность".

Работая над игрой, мы перепробовали множество разных идей, постоянно находя новые и более удачные способы сделать что-то. К примеру, по первоначальной задумке, все здания должны были быть pre-rendered (нарисованными заранее), но однажды мы обнаружили способ рассчитывать их динамически (на лету), не слишком замедляя игру.

Поначалу работа над проектом носила весьма расслабленный характер, но со временем становилась все напряженнее и напряженнее. В итоге наша жизнь превратилась в сплошной хаос. Думаю, это обычная ситуация для игрового бизнеса...

.EXE: Было что-то, что осталось "за бортом" в процессе разработки?

K.T.: Я не склонен слишком сожалеть об упущенных возможностях. Мы буквально до отказа набили игру всевозможными "фишками" и вполне довольны этим. Мы планировали ввести телепортеры, но в последний месяц отказались от этой идеи. Кстати, мы хотим "внедрить" их в будущей версии ТА. Еще я подумывал о специальном экране радара, которому тоже придется подождать до выхода продолжения.

.EXE: Представьте себе: вы перенеслись в прошлое и вновь начинаете работу над ТА. Что бы вы изменили?

K.T.: Вряд ли я поменял бы слишком многое, но постарался бы ввести как можно больше новых возможностей. Мне нравится иметь список игровых возможностей до самого пола. Успокаиваюсь только тогда, когда обнаруживаю, что во всех категориях у нас самые современные и крутые "фичи".

.EXE: Понятно, что подводить итоги пока рановато, и все же — что происходит с игрой в эти дни? Сколько копий уже продано, и так далее?

K.T.: Не могу сказать вам точно, сколько копий продано на данный момент. Знаю лишь, что в первые 30 дней мы поставили в магазины более 250 тысяч коробок — и у нас уже делают новые заказы!

С декабря мы, как и обещали, начали программу "Новый юнит каждую неделю", поэтому 2-го числа наши серверы (www.cavedog.com и www.totalannihilation.com) буквально захлестнул поток пользователей. На сегодня сайт Cavedog занимает 37-е место по посещаемости во всей Сети, обогнав такие популярные сайты, как NASA, Intel, MTV Online и The New York Times.

"Базовая поставка" Total Annihilation содержит 150



боевых юнитов. Мы понимаем, что слишком много юнитов никогда не бывает, поэтому планируем регулярно пополнять нашу коллекцию. Самое интересное состоит в том, что новые средства уничтожения работают как в одиночку в ночном scirmish-режиме, так и в multiplayer-сражениях по Интернету и локальной сети. Игроки, используя новые средства, смогут еженедельно менять тактику ведения боевых действий! Я приглашаю всех российских поклонников игры на наш сайт. Здесь вы сможете узнать последние новости об игре и поболтать с фанатами Total Annihilation со всего света.

Несмотря на успех игры, мы не собираемся почивать на лаврах. В запасе у Cavedog немало сюрпризов, так что ждите наши новые RTS-игры и в 1998-м, и в 1999-м годах. Работа уже кипит. Правда, говорить о ней в деталях пока рано, но обещаю всем читателям Game.EXE, что, как только этот станет возможным, мы обязательно им все расскажем.

.EXE: Спасибо, Крис! Ловим на слове и ждем новостей от Cavedog.

Еще немного аннигиляции

Всем, кого интересуют новости из мира TA, могу сообщить дополнительную информацию. Ребята из Cavedog опережают собственный график и создали уже пять новых юнитов:

1. "Flakker" Anti-Air Flak Gun (Arm). Эта зенитная установка отлично подойдет для отражения массированных атак истребителей и бомбардировщиков Core там, где ракетницы уже не справляются.



2. "Toaster" Pop Up Heavy Cannon (Core). Выстрел данной чрезвычайно мощной пушки — это последнее, что увидит в этой жизни зазевавшийся юнит Arm.



3. "Defender NS" Naval Series Missile Tower (Arm). Плавучая ракетная установка, предназначенная для отражения атак Core с воздуха.



4. "Dominator" Heavy Rocket Kbot (Core). Семейство роботов Core пополнилось этим массивным отпрыском, вооруженным сдвоенной ракетной установкой. Берегитесь, жалкие Arms!



5. "Metal Maker NS" Floating Metal Maker (Arm). Незаменимый Metal Maker теперь обрел плавучесть.



Чтобы воспользоваться тактическими преимуществами пополнения, вам необходимо:

1. "Разжиться" доступом в Интернет — чтобы скачать файлы с новыми юнитами (они небольшие, всего 50—70 Кбайт).

2. Перед установкой новой техники убедиться, что версия игры v1.2 Beta 1 или выше. Те, кому не повезло с версией, могут запросто скачать патч оттуда же, откуда брались юниты.

3. Учесть, что при multiplayer-игре новая техника и строения будут доступны только в том случае, если они есть и у ВСЕХ остальных участников побоища. И если вы вдруг решили неприятно удивить вашего товарища Петю, обломитесь! Играть надо по-честному.

Итак, игра продолжается. В ближайших номерах .EXE мы, скорее всего, более подробно остановимся на стратегии прохождения одиночных миссий и, возможно, multiplayer-тактике. Если у вас есть вопросы или, наоборот, вы хотите принять участие в подготовке советов, — милости просим!



DARK REIGN



Кружок художественной самодеятельности

Опыт Activision + страсть Auran = 400 тысяч копий Dark Reign только за сентябрь

Олег Хажинский

Едва успели затихнуть ожесточенные споры между поклонниками WarCraft и Command&Conquer, как война разгорелась вновь. На этот раз между фанатами *Dark Reign* и Total Annihilation. Казалось бы, спорить нечего: TA значительно превосходит DR и по качеству графики, и по динамике, и по разнообразию. Но не все так просто, как кажется. Похоже, в коммерческом плане Dark Reign пока обгоняет своего "крутого" соперника...

Прошло четыре месяца после выхода совместного творения Activision и австралийской Auran. Как у них идут дела?

Успех Dark Reign можно "свалить" на издательскую деятельность великой Activision. Одна из ведущих игровых компаний мира, Activision имеет налаженные каналы и организованные рынки сбыта, а также кучу денег, чтобы продвигать свое детище по всему свету.

Однако, на мой взгляд, это далеко не единственная причина. Во-первых, Dark Reign более демократичен — игра не требует особенных системных ресурсов, а для multiplayer-игры в Интернете вам нужно лишь оплачивать услуги своего провайдера: выделенный сервер Activision доступен всем и каждому абсолютно бесплатно.

А вот вторая причина мне кажется более существенной: это сердце, а точнее, двигатель игры, разработанный австралийскими умельцами из Auran, — Tactic Engine.

Конструктор

Сила Dark Reign и игровое долголетие в его открытом интерфейсе. Спецификации на юниты, здания, рельеф, AI доступны всем желающим, и каждый может попробовать себя в роли игрового дизайнера. О возможностях, предоставляемых Tactic Engine, мы подробно писали в осенней рецензии на Dark Reign. Теперь пришло время подвести некоторые итоги.

Как и было обещано, разработчики Dark Reign не забывают своих пользователей и регулярно подкармливают игроков новыми юнитами, постройками и даже рельефом местности. Например, ужасный и прожорливый Gore Beast способен оторвать танку башню в поисках мягких, сочных и чрезвычайно аппетитных членов экипажа. Или Phase Mine, невидимая летающая мина, которая взрывается при приближении врага. Маленький Tick похож на робота-трансформера: он способен летать с таким же успехом, как и ходить.

Среди новых зданий появились башни с огнеметами, стены с установленными на них пушками, скорострельные стационарные ракетные установки и много других полезных построек.

Тем, кто увлечен созданием собственных миссий, компания Auran предлагает новые наборы ландшафтов, включающие ее родную австралийскую пустыню, пейзажи мертвого астероида и ужасный неземной мир Чужих. Все это вы можете совершенно свободно скачать через Интернет, посетив сервер Activision (www.activision.com/games/strategy/darkreign/index.shtml) или Auran (www.auran.com). Только не забывайте, что все ваши multiplayer-соперники должны иметь тот же набор установленных юнитов, строений и территорий, иначе вы не сможете играть вместе.

Юный техник

Поклонники Total Annihilation тоже получают свой "юнит в неделю", но они лишены самого главного — свободы творчества. Dark Reign поставляется вместе с очень мощным редактором миссий и AI. С его помощью можно создавать не только новые уровни для multiplayer, но и целые сценарии для одиночной игры и даже полностью новые игры. Результаты народной самодеятельности не заставили себя ждать: вскоре весь Интернет оказался забит страничками фанатов Dark Reign, наперебой расхваливающих свои карты, миссии, танки и самолеты.

Человек по имени Mark "Shmitz" Major навсегда войдет в историю как создатель первых в мире конверсий Dark Reign. Пользуясь Tactic Engine, он разработал три новые игры — "Царь Горы", "Жадность" и "Монолит". На самом деле, Shmitz, конечно, не особенно напрягался — добавил пару-тройку новых юнитов, Трон, Монолит и переделал правила.

Найдутся ли умельцы, которые переработают Dark Reign полностью, начиная с графики и кончая сюжетом? Будем ждать. А пока давайте потревожим лидера проекта Dark Reign **Джоша РЕЗНИКА**. Этот человек практически стал внештатным автором .EXE, и несмотря на то что зарплату Джош получает в Activision, на вопросы нашего журнала он готов отвечать всегда.

Game.EXE: Расскажите, пожалуйста, как все начиналось?

Джош Резник: Никому неизвестная команда разработчиков из Австралии вышла на нас с предложением сделать RTS-игру. Они продемонстрировали нам свою фантастическую технологию, Tactic Engine. И мы решили, что вместе, используя колоссальный девелоперский опыт Activision, сможем сотворить удивительную игру!

Итак, мы объединили усилия и приступили к работе над Dark Reign. Трудились очень много, без выходных, но это стоило того.

.EXE: Чуть подробнее о процессе разработки...

Д.Р.: Очень плотный график, с самых первых дней. Было трудно, потому что, как вы помните, Dark Reign — это первая стратегия в реальном времени у Activision, и не мне вам рассказывать о конкуренции в этом жанре. Работать с программистами и художниками, находящимися на другом конце земного шара, было и легко, и сложно одновременно. С одной стороны, ребята из Auran очень талантливы и все понимают с первого раза. Но с другой... делать игру такого масштаба с командой, разбитой на части, чрезвычайно сложно. Я никому не рекомендовал бы повторять наш опыт.

.EXE: Было что-то, что осталось "за бортом" в процессе разработки?

Д.Р.: Трудно вспомнить что-то конкретное, прошло столько времени, и так много идей рождалось и умирало... Мы отказались от морских юнитов. Одно время мы собирались сделать леса, которые растут в процессе миссии. Моя любимая "фишка", от которой тоже пришлось отказаться, — движение светила по небосводу.



Представьте себе, что миссия начинается утром и заканчивается уже в полной темноте. Это ввело бы много любопытных эффектов в игру. Я думаю, все это подождет до выхода Dark Reign 2 (смеется).

.EXE: Игра вышла и живет отдельной от вас жизнью. Не появилось ли у вас сожаления о чем-нибудь упущенном?

Д.Р.: Нет, совсем нет. Так бывает, что финальный результат всегда другой и всегда чуть хуже, нежели ты планировал в самом начале. И все равно, я доволен тем, что вышло. Большинство тех вещей, с которыми расстались в последний момент, обязательно войдут в готовящийся к выпуску add-on (ага! — **О.Х.**). Там будет автоматический трансфер файлов карт, новые multiplayer-миссии и многое другое. Что именно — пока секрет.

Если бы мне дали возможность начать все с нуля, я бы изменил только две вещи. Во-первых, мне хочется развить концепцию воды как дефицитного ресурса. В игре это прозвучало не так сильно, как должно было бы. Думаю, в будущих продуктах мы разовьем эту тему.

Во-вторых, здорово было бы ввести настоящие силы Togran в последней миссии. Мы просто не успели сделать это, а жаль, было бы очень круто.

.EXE: Удалось ли игре набрать популярность? Сколько копий вы продали за это время?

Д.Р.: Игра продается очень хорошо. В сентябре мы распространили свыше 400 тысяч копий по всему миру — на четырех языках (немецком, французском, испанском и английском) в 58-ми странах. В США мы побили все рекорды продаж среди RTS-игр за сентябрь и до сих пор остаемся на вершине чартов в Германии, Австралии, Корее и ряде других рынков.

.EXE: Что ж, желаем вам успеха!

Финал

Если говорить откровенно, у меня сложное отношение к этой игре. Мне очень нравятся идеи, заложенные в Dark Reign, но меня не устраивает их реализация. Мне кажется, самым серьезным недостатком игры являются графика и анимация юнитов. Будь они посолиднее, очень многое могло бы измениться. Большинство игроков просто не успевают оценить все богатство возможностей, которые дарит игра, — они стирают ее после прохождения двух-трех миссий.

Впрочем, вне зависимости от того, суждено ли игре занять свое место на Олимпе вместе с C&C, или умереть в нищете и забвении, самое главное сделано — первый шаг к RTS-играм с открытым интерфейсом. И, возможно, через пару лет мы вспомним DR как первую и не слишком удачную попытку сделать RTS разнообразнее...







10 часов в Internet через сеть компании Телепорт-ТП





R.&K.



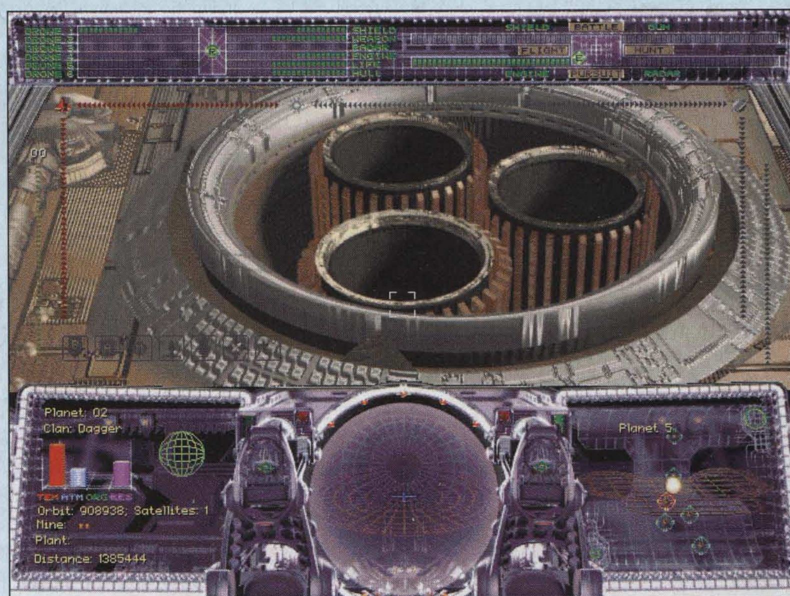
MMX™
intel inside
pentium®
PROCESSOR



Parkan: 9158400 секунд — полет нормальный!

Экипаж первого российского виртуального космического корабля, отложив в сторону все дела и забыв о честно заработанном отдыхе, подводит итоги самой судьбоносной части полета

Руководитель, Идеолог, Издатель и Программист. Экипаж машины боевой по имени "Паркан". Могучие профессионалы и очень интересные люди. Личности. Получив милостивое разрешение свыше (больше, впрочем, похожее на приказ), мы оторвали их от важных полетных заданий, редких перекуров и знаменитых пятничных разборов полетов, запретили им на время сеансы связи с семьями, отменили все плановые выходы в открытый космос и эксперименты с engine'ом "Паркана-4", задраили их в персональных каютах и волею авторитета заставили их думать исключительно об уже проделанной работе.



"Родина, — строго сказали мы, — хочет знать своих героев в лицо. Она желает знать, кто из вас за что отвечал, что при этом думал, на что рассчитывал и как оценивает уже содеянное. Она алчет знать, как ковался ее виртуальный ракетно-космический щит. Она, наконец, жаждет быть в курсе того, кто виноват и что нам всем делать, в смысле, к чему дальше готовиться."

"Что ж, — вздохнули они как один, — имеете право." И засели за свои полетные дневники...

"Паркан", чье управление на это время было передано лучшему автопилоту корабля, немного лениво, но бесконечно изящно развернулся, гордо сверкая в лучах ближайшего солнца "Нашим выбором", отполированным до зеркального блеска абсолютно нулевыми температурами и зверскими скоростями звездных прыжков, и помчался невесть куда по своим, только одному ему известным звездным делам. "До связи!" — крикнули мы вдогонку. "До связи!.." — ответили они, ввинчиваясь в черную бесконечность.

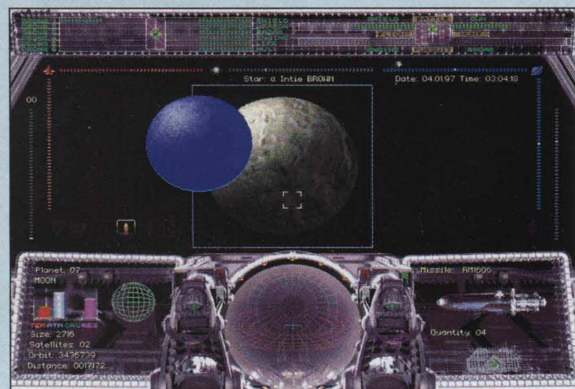
Никита СКРИПКИН,

директор компании "Никита", он же руководитель проекта Parkan

В правильном направлении



Основная проблема всей индустрии компьютерных игр — естественное желание получить максимально возможную прибыль в кратчайшие сроки. Практически никто из разработчиков не имеет достаточного времени на раздумья, творчество и созидание новых интеллектуальных ценностей. Часто имеют значение лишь сроки и бюджет, диктуемые работодателем. Нашей компании с самого начала удается идти другим



путем: выпускать только то, что нам нравится, и тратить на это ровно столько времени и средств, сколько требуется для достижения желаемого результата. Нелогично? Да. Зато в правильном направлении... Уверен, мы никогда не выпустим посредственной игры.

Эра тупых стрелялок, по моему мнению, подходит к концу, хотя немногие это пока еще понимают, а с появлением 3D-акселераторов и новых процессоров игры должны пережить настоящую интеллектуальную революцию. Наконец-то у разработчиков появляется возможность уделить должное внимание СОБСТВЕННО ИГРЕ, а не технологическим аспектам борьбы с видеопамятью или операционной системой. Это должно будет в результате привести играющего человека к качественно новому этапу: он начнет получать возможность РАЗВИВАТЬСЯ посредством игры (здесь не имеется в виду развитие "джойстиковых" рефлексов).

С самого начала разработки в Parkan закладывалась идея максимальной свободы игрока, будь то перемещение, выбор стратегии или персонального поведения. Не случайно поэтому звездный мир на экране компьютера являет собой не стандартный битмап (картинка), как в привычных космических симуляторах, но набор реальных звездобъектов, составляющих замкнутый сектор трехмерного пространства, где каждая звезда имеет свои реальные координаты, тип, размер, планетную систему, население...

Итак, среда, или мир, игры существует. Реальный, трехмерный мир. Далее встает задача определить законы его функционирования и параметры взаимодействия его различных элементов и систем, то есть построить модель этого мира. Чем точнее и детальнее такая модель, тем интереснее и правдоподобнее получается игра, созданная на ее основе. Так, при разработке нашей астрономической модели использовались научные факты и сведения об образовании и строении планетных систем, звезд и звездных скоплений. Далее были созданы модели построения космопортов, развития планетарных шахт и заводов, поведения роботизированных кланов и функционирования отдельных индивидуумов...

Таким образом, мы имеем модель среды. Как теперь это все может стать игрой? Для этого необходимо описать все возможные возмущения такой среды со стороны играющего — куда он прилетел, что сделал, кого пристрелил, кого ограбил, кому что продал... Возмущения воспринимаются средой (ее моделью), и она начинает на них реагировать (согласно заданным нами законам ее функционирования)...

Судьбоносное прорицание: самой лучшей игрой в истории человечества, по моему мнению, станет программа, наиболее точно моделирующая основные (физические, химические, биологические...) законы Вселенной. У вас должна быть полная свобода действий, и где бы вы ни оказались, компьютер моделирует внешний мир с максимально возможной точностью. Продолжить? Думаю, вам уже все понятно...

Олег КОСТИН,

руководитель отделения трехмерного моделирования, он же главный идеолог проекта Parkan

Стратегия от первого лица



Что есть Parkan

...Ну ладно, если фантастические изобретения все равно возникают на основе аналогий, почему бы не перестать плевать в потолок в ожидании озарения и не сказать себе честно: "Парень, забудь о вдохновении и возьмись за логарифмическую линейку. Если подобное порождается подобным, то сколько ни играй в WC, ничего кроме WC не получишь, — следовательно, пора штудировать первоисточники".

И для начала необходимо решить, как это должно летать. Например, нужно жать на газ и тратить топливо, чтобы космический корабль вообще летел (как утверждают Аристотель и Origin), или, наоборот, тратить горючее только на разгон и торможение (как учит Ньютон и современная физика)? Или игроку все это, по большому счету, до лампочки — лишь бы летало? Да, кстати, о серьезных симуляторах: как там у нас с перегрузками, в глазах не темнеет?

Если рассуждать честно, в зависимости от наших допущений возможны только три случая:

Первое. Что-то вроде суперсамолета, но без всяких защитных полей и прочих фантастических штучек — компенсаторных систем. Возможности такого корабля, понятно, определяются выносливостью пилотов. Но полупроводниковая начинка ракет перегрузки переносит куда лучше живого человека, а потому пилот в таком истребителе — явное излишество. Иначе быстро "наступает момент, когда корабль элементарно не может совершить эффективного маневра расхождения". "Такие дела", — как говорят жители Тральфамадора в подобных ситуациях.

Второе. Что-то непонятное: если у нас под рукой есть о-о-очень хорошие силовые поля, то космические корабли начинают прыгать, как сумасшедшие блохи, — их движение повторяет траекторию броуновского движения молекулы и является совершенно случайным (для противодействия вражеским системам наведения). Легко сообразить, что и здесь человек является лишней деталью — состязаться в пилотировании будут только компьютеры — по элементарному циклу: резкое ускорение — резкое торможение, "в момент падения скорости происходят захват цели, наведение и открытие огня, а также ориентация для следующего прыжка".

Там, выше говорилось о трех случаях? Ну, третий — это как раз тот, в который вы, может быть, играете, когда все определяется "соотношением между максимально допустимой перегрузкой и максимальной скоростью корабля." Правда, здорово звучит? А на самом деле это означает: да все равно, каким образом — лишь бы играть можно было.

Теперь разберемся, как это должно выглядеть. Космический истребитель должен быть не слишком большим, незаметным, скоростным, маневренным и хорошо вооруженным — как и положено уважаю-

щему себя истребителю. Такие требования определяют форму корабля, как равноплечий бумеранг: "в точке пересечения плеч располагается рубка управления, основная дефлекторная система (то бишь силовой щит или поле) и силовая установка. Двигатели системы ориентации расположены на концах балок-плеч. Внешняя поверхность корпуса несет различные датчики и имеет специальное покрытие — по современным воззрениям, это означает глубокий, тусклый черный цвет". Если не верите, могу в обоснование привести страниц десять убористого текста — все по науке. Ну, почти все.

А бумеранг — это и есть Parkan (на каком-то неопознанном, но древнем и экзотическом языке). Вот так корабль получил имя. Таким мы его и сделали, когда решили играть по-честному, — черный



стремительный бумеранг-невидимка. И прочие корабли — ему под стать.

Все шло хорошо, пока не появилась возможность попробовать этот самый честный симулятор на собственной шкуре. Получилось просто замечательно — с практической точки зрения: истребители на мгновение возникали из ничего, выплевывали положенную порцию снарядов, ракет и дронов — и снова растворялись в пространстве под надоедливый рефрен: "Критический уровень повреждений!". Правда, в те времена Parkan говорил жестяным голосом синтезатора. Если вам случалось сталкиваться с А-крейсерами не имея радара... так вот, все было гораздо круче: например, к вопросу о форме — и сейчас еще трудно сообразить, в какую сторону он движется, пролетающий по экрану Parkan...

...Кончилось дело тем, что мы раскрасили кораблики-невидимки поярче, потом подсветили их специально и добавили нашим stealth-figthers солидные языки пламени по корме (требование тестеров, конечно: им, видите ли, не нравилось пилотировать Parkan по приборам). В общем, прикрутили там, завернули тут, отменили дроны, ограничили число ракет — наконец, тестеры остались довольны. Но не все: знакомые зубры-gamers из категории propeller-head тут же высказались в самой категорической форме о нашей "болезненной склонности к самой низкопробной аркаде". Впрочем, за недостаточную аркадность нас пожурили в другом месте.

Вот так "создание "космического" симулятора с претензиями на достоверность или даже просто имитирующего хотя бы современный уровень развития авиакосмической техники" оказалось задачей проблематичной — "и с технической, и с коммерческой точек зрения".

Да, главное: что же такое Parkan на самом деле? То есть кого на этот раз переодели в маскарадный костюм космического истребителя? Давайте представим: черный обтекаемый корпус скользит в пустоте, локаторы выискивают такие же редкие тени в пространстве — и так час за часом, день за днем. Чем дальше от обжитых островков — тем безопаснее (не улыбайтесь, если бы не автоматическое ускорение времени, перелеты между планетами длились бы часами). Можно выйти из рубки, побродить по коридорам, зайти в каюту... Так что же это такое?

Мы сами начали догадываться, только завершая работу над игрой. Конечно, это был не самолет-истребитель, это была... подводная лодка! И даже точно известно какая: натовцы называли ее "Альфа" — подводный истребитель проекта 705, специально созданный для охоты за громадными атомными авианосцами, крейсерами и подводными ракетоносцами противника в Арктике: 3800 т подводного водоизмещения, два атомных реактора мощностью 47000 л.с., шесть торпедных аппаратов, торпеды, ракеты-торпеды, мины — и всего 30 человек экипажа. Эта лодка может двигаться на солидной глубине со скоростью хорошего торпедного катера 45 узлов (более 80 км/ч) — чуть ли не обгоняя торпеды.

Первая лодка этой серии была спущена на воду в 1977 году, в Северодвинске. На флоте их прозвали "автоматами" — за маленький экипаж, сверхсовременную (по тем временам) начинку и большое количество умной электроники. Для сравнения, американские "Скипджеки" требовали вдвое большей команды — при вдвое меньшей скорости.

Не знаю, как вам, а нам кажется, что это вполне достойный прототип — по крайней мере ничем не хуже "Wildcat".

FPS, которые не "frame per second"

Итак, щука была готова. Осталось подобрать для нее подходящий садок. Но когда игра стала потихоньку вырисовываться, снова возникли трудности. И тогда мы придумали FPS. Коротко говоря, FPS не является этаким чудовищем Франкенштейна, наскоро слепленным из разнородных кусков. Это нормальная военно-экономическая стратегия, которая отличается от всех прочих тремя обстоятельствами:

1. FPS обязательно имеет героя, равноправного с прочими персонажами игры: например, его вполне могут попросту укокошить.

2. Стандартный картографический интерфейс стратегии заменен набором соответствующих симуляторов, причем раз и навсегда, а не в традиционном качестве вставных игр.

3. Герой лишен всеведения и абсолютной власти, он может воздействовать на внешнюю среду только обычными "человеческими" средствами: в основном — при посредстве других персонажей.

FPS — термин доморощенный. FPS означает First-Person-Strategy, или стратегия от первого лица, то есть игра, притязающая на родство со стратегиями, симуляторами, аркадами и RPG. Вряд ли такой подход отличается особенной новизной — идея соединения разнородных игровых компонентов в единое целое сейчас буквально носится в воздухе.

Судя по всему, побудительной причиной подобных экспериментов в стиле Мичурина является проблема финитности игровой модели: что, к примеру, прикажете делать с SimCity после того, как ваш мегаполис заполнил всю карту, — бороться со стихийными бедствиями? Не правда ли, знакомое ощущение: возиться дальше — скучно, бросать — жалко, а начинать по новой — не хочется? Даже для wargames и strategy с выраженным военным уклоном, где цель кристально ясна: надавать по шее всем супостатам и задавить колеблющихся, — после финальной таблички "game over", означающей мир и благоденствие, возникает противное ощущение какой-то внутренней неудовлетворенности.

Простейший выход заключается в изменении масштаба происходящего: можно, например, расширить игровую доску (то есть карту) и увеличить набор фишек-units. Или разработать композитный проект в духе классической комбинации "вставная wargame на фоне strategy": X-COM, Masters of... и т.д. Все это в совокупности ведет к удлинению игры и отодвигает неизбежный финал куда-то в туманное будущее — быть может, ко времени выхода в свет новой версии продукта (к тому же всегда можно рассчитывать на то, что ни у кого просто не хватит терпения добраться до конца игры). Беда заключается в том, что косметические изменения мало затрагивают проблему в целом, а серьезные — чрезмерно усложняют процесс управления и интерфейс (вплоть до того, что требуется специальный tutorial).

Создавая Parkan, мы столкнулись с проблемой аналогичного характера: простая и понятная игровая модель вообще не желала функционировать нормально, поскольку никакими ухищрениями нельзя было впихнуть в нее все необходимое. А хорошо работающая модель требовала создания настоящего стратегического монстра. Но хуже всего было вот что: даже если бы нам каким-нибудь чудесным (а как же иначе?!) образом удалось создать играбельную программу, игроку пришлось бы потратить больше времени на обучение, чем на саму игру. Говоря по-научному, "был необходим чрезмерно большой объем базовых знаний". На этом месте круг замкнулся.

Как выяснилось, решение заключалось в одном простом и демократичном рецепте: игрока необходимо спустить с небес на землю. То есть лишить его божественных возможностей и заставить в поте лица трудиться среди прочих персонажей, потихоньку зарабатывая ману, bucazoids или фраги — примерно так, как это делается в RPG. Стратегия и моделирующий алгоритм могли бы остаться прежними или даже усложниться (о чем мы всегда и мечтали) — все равно игрок не мог более воздействовать на "органы управления" непосредственно и потому был избавлен от стандартных блужданий среди бесконечных окон, экранов, кнопок и регуляторов. Одновременно решалась и проблема получения базовых знаний: "голым и босым" приходил персонаж в моделируемый мир — и жизнь его была (на первых порах) легка и безмятежна, поскольку он не затрагивал ничьих интересов и ни для кого не являлся вожделенной мишенью. С увеличением числа доступных ресурсов возрастал опыт игрока (в том числе и в использовании интерфейса программы) и, стало быть, возможности влиять на систему в целом. Рано или поздно возникала бы известная конфликтная ситуация с чьей-нибудь любимой мозолью... И начиналась бы потеха...

Как нетрудно заметить, с точки зрения пользователя, ситуация весьма походила бы на хорошо знакомые RPG. Правда, в зависимости от стохастических начальных условий при каждом запуске игры возникала бы новая ситуация, да и поведение всех прочих персонажей управлялось бы достаточно нетривиальными законами. В довершение всего, новые мощные компьютеры семейства PC и наши соб-

ственные разработки в области 3D-технологии дали нам возможность последовать общей моде и заменить классический RPG-интерфейс Quake-подобным или симуляторным.

Естественно, на горизонте тут же возникла новая проблема. Как известно, любая сложная система должна обладать определенной инерцией — хотя бы просто для того, чтобы самосогласованно функционировать. Низводя героя игры до положения простого смертного, мы избавили его от комбинаторных проблем, связанных со всеведением, всемогуществом и абсолютной властью над множеством абсолютно тупых фишек-units. С другой стороны, для существенного изменения игровой ситуации персонаж должен был бы прилагать значительные усилия (в силу той самой инерции), что, в нашем случае, означает бесконечное повторение одних и тех же естественных, но смертельно однообразных операций.

Как и в реальной жизни, выход состоит в делегировании полномочий: то есть игрок посредством своего героя и в силу возможностей последнего руководит действиями других персонажей, оставляя под своим контролем только главные рычаги власти. Заявление в общем-то вполне банальное, если не учитывать тот факт, что в рамках сложной стратегии эти самые персонажи должны шевелить мозгами достаточно резво и, желательно, иметь возможность как само- так и просто обучения.

С самого начала было совершенно ясно, что попытка реализовать всю схему FPS в один присест попахивает классическим долгостроем. Поэтому решено было на первых порах поумерить аппетиты и ограничиться созданием "средств интерфейса на фоне сравнительно традиционной глобальной модели" (ох уж эти благие намерения...). Вот чем отличается проект Parkan от описанной выше "идеальной" FPS-игры:

Во-первых, еще не реализован весь спектр ожидаемых — с точки зрения сюжета — режимов симуляции. В частности, вы пока не сможете пронестись на своем истребителе над поверхностью планеты или прокатиться по ней к кому-нибудь в гости... на танке. Это, разумеется, печальное обстоятельство, однако, поверьте на слово знающим людям, ничего интересного там нет (впоследствии, конечно, мы этот вопрос пересмотрим).

Во-вторых, кроме героя в игре участвуют (именно участвуют, а не пытаются как обычно откусить голову на лету...) около дюжины довольно интеллектуальных сообществ, каждое из которых представлено сотней-другой роботов. Таким образом, действительным носителем индивидуальности служит не конкретно взятый железный долдон, а вся шайка в целом — это сообщество, а не отдельный индивидуум, может пугаться и радоваться, торговать и жадничать, обижаться и забывать. В силу изначального равенства сторон герой (по игре он является, конечно, совершенно определенной личностью) отчасти исполняет роль ядра такого клана (на самом деле, даже в этом случае решения принимаются "коллегиально").

В-третьих, говоря откровенно, наши персонажи самообучаются еще довольно паршиво. А обучаются вообще только с помощью кнута, пряника и опытного программиста. Поэтому, кстати, в игре иногда возникают определенные проблемы с добросовестными, но туповатыми железными ребятами из собственного клана: помощники из них получаются сами понимаете какие, а на роль управляющего даже самой захолустной планеткой ни один из них определенно "не тянет".

В-четвертых, в этой версии игры упор сделан прежде всего на adventure и потому не реализованы сетевые возможности, хотя в структуре программного ядра они и предусмотрены. О том, как совместить сюжет с режимом multiplayer, мы поговорим отдельно и в другом месте...

Евгений ЛОМКО,
коммерческий директор, он же отчужденный издатель

Альтернативная хроника



Февраль 1994 — февраль 1997 года

В те далекие времена я совсем ничего не понимал в Parkan'e, зато неплохо разбирался в развивающих играх для детей, распространение которых, собственно, и обеспечивало воспроизводство "Паркана". Все это время я наблюдал какие-то обрывки сцен, модели звездолетов, демонстрационные ролики. Временами казалось, что снимают какой-то навороченный фантастический фильм, но очень здорово скрывают его от окружающих.

Февраль — май 1997 года

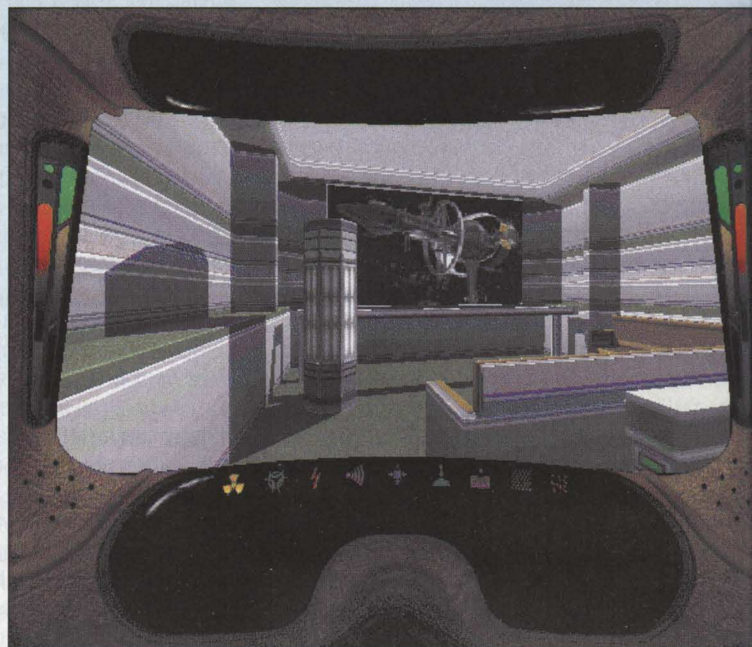
Возникло ощущение, что после трех лет разработки мне пора и вникнуть в суть происходящего. Огорчало, что после триумфального прохождения "Азбуки-раскраски" и "Музыкальной шкатулки" это будет непросто. Радовало, что уже был положительный опыт игры в "Твиггер".

В одну из суббот я вытащил Никиту Скрипкина в офис, и он в течение трех (!) часов объяснял мне, что нужно делать, играя в Parkan. Надо отдать должное его терпению, к тому моменту мы работали вместе уже шестой год, и для него стало великим откровением, что я не играл ни в Wing Commander, ни в Privateer, ни в Quake. Обычно за такие провинности в игровых командах больно бьют бейсбольной битой. Учитывая, что единственная бейсбольная бита в "Никите" (кстати, подаренная небезызвестным интерактивным сноуболом Сережей Климовым) была моей, все обошлось.

На второй день Олег Костин (он же наиглавнейший художник Parkan'а) объяснил, как надо заходить в хвост вражеского истребителя, на третий день я освоился с MLook, на четвертый у меня начали возникать проблемы с семьей. Семью совершенно не интересовало, что для того, чтобы найти третий обломок радиомаяка с Wanderer, мне нужно было в совершенно разоренной системе несколько раз подряд наниматься к поганым Матубо на идиотские миссии, чтобы хоть как-то свести концы с концами и наскрести после ремонта корпуса немного топлива, чтобы вырваться к другой звезде. Я играл две недели, несколько раз мне помогали советами с решением головоломок. Когда я закончил Parkan, я понял, что это великая игра, именно поэтому нас, возможно, поймут после смерти (нашей).

Поскольку очень хотелось, чтобы хотя бы несколько человек поняли нас при жизни, я начал писать некоторое подобие индульгенции на тему "Что нужно сделать с Parkan, чтобы быть ближе к народу?". Дело в том, что все авторы компьютерных игр, которых я когда-либо знал, считают своим долгом подсунуть геймеру какую-нибудь неразрешимую задачку, оправдывая подобные действия фразой типа " Иначе будет неинтересно играть". Таким образом они, видимо, пытаются отомстить другим создателям компьютерных игр, и этот процесс вечен, потому что он диалектичен.

Более того, вышеупомянутые авторы забывают об огромной армии людей, которые вообще впер-



ые видят персональный компьютер и терпеть нена-
видят ничего не понимать, хотя авторы будут их уговаривать сравнить собственный шедевр с аналогичными уже изданными игрушками. Это то же самое, что преподать страусу курс высшей математики. Короче говоря, нужно было попытаться соизмерить наши амбиции с возможными пожеланиями широких масс трудящихся. В результате было хорошенько переработано руководство пилота Parkan, добавились бортовые сообщения, проясняющие логику происходящих событий в мире Parkan, несколько упрощено управление игрой. Отдельное спасибо заслужили Петя Высотин (один из авторов Total Control) и Алексей Здоров (один из авторов грядущего "Всеслава"). Они прислали такие баглисты, что после них мы не на шутку призадумались, а сдюжим ли исправить все ошибки вовремя? Тяжело представить, чтобы гейм-дизайнеры, например из Origin, тестировали на ранней стадии игру, например от id Software, особенно если эти две команды занимаются разнородными проектами. В России, слава богу, конкуренция еще не вытеснила приятельские отношения, хотя первые зародыши российской игровой индустрии уже начинают напрочь лишать творческих людей чувства юмора из-за жестких сроков выпуска игры и инвестируемых в разработку средств.

В апреле нас раскопали Мотолог с Вершининым. Изначально речь шла о скромном интервью, потому что мы совершенно не желали преждевременно шуметь. В итоге нас расписали на семь страниц с картинками (специально для Костина поправлюсь — с графическими набросками к игре) плюс первая обложка журнала с надписью PARKAN.EXE. После прочтения preview мне самому очень захотелось купить игру, хотя в этот момент у нас еще не было даже макета коробки. Именно тогда родилась дата запуска Parkan — 1 сентября 1997 года. Почему именно первого, а не десятого или двадцать четвертого? Угадайте с трех раз сами.

Июнь — август 1997 года

Дата выпуска к чему-то обязывает, иначе можно прослыть безнадежными болтунами. Когда мы наконец разобрались, кому выпадет "великая честь" печатать диски, а кому — делать коробки, оказалось, что на дворе стоит лето, характеризующееся тотальным отсутствием денежных знаков в области любого бизнеса, кроме, естественно, курортно-туристического. Кроме того, дабы компанию не заподозрили в сокрытии готовой игры, кому-то пришла в голову сумасшедшая идея давать рекламу, именуемую в народе "раскруткой". Оказалось, что реклама стоит денег, причем немалых (это в огород Game.EXE). Костин удалился на природу и приступил к созданию бессмертного триптиха, состоящего из: 1. живописного вида на руины космопорта; 2. расплавленной планеты с подлетающим Parkan'ом; 3. головы полковника Хайдера на фоне рассыпающегося Wanderer'a...

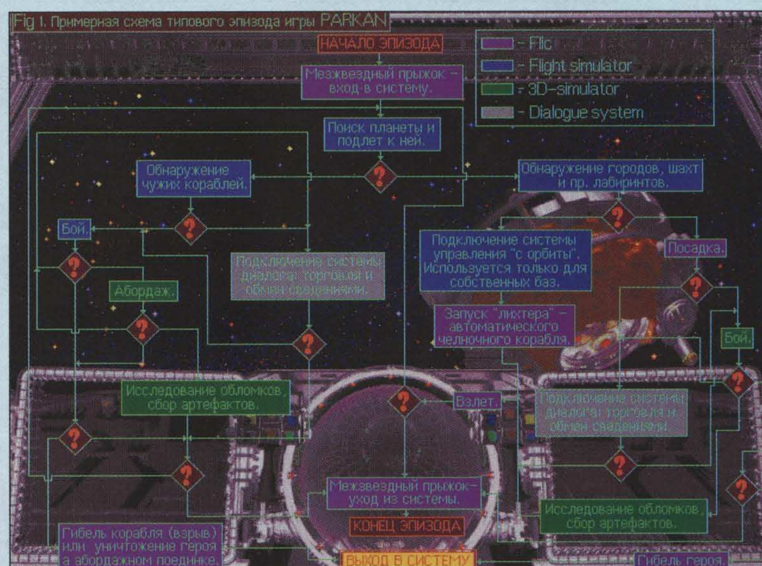
Короче говоря, наши трехлетние мытарства не закончились, а, собственно, только начались. Вместо типичного для этого времени массового отъезда в отпуска, некоторые наиболее стойкие из соратников в очередной раз поскребли по заначкам и организовали в стенах родной компании банк с ограниченной ответственностью, вложив туда многолетние сбережения. Без ограничения общности хватило. Таким образом, мы еще раз доказали величайшую пробивную силу российского бизнеса, который при полном отсутствии планирования и должном уровне энтузиазма приводит к своевременному выпуску качественных товаров массового потребления...

В начале августа мы получили первую коробку. Основное требование к ней было следующим: эта коробка, с точки зрения твердости, должна быть пригодна для забивания гвоздей. С нескольких попыток нам, похоже, удалось добиться от коробки подобных потребительских качеств.

В конце августа мы сообразили, что для того, чтобы игра появилась в магазинах 1 сентября, ее надо отправить в оптовые каналы 27 августа, что мы, собственно, и сделали. При виде отъезжающей от офиса "Газели" с первой поставкой в тысячу коробок игры Parkan на глаза набегала скупая слеза — наши игры никогда и никому не доставлялись на грузовиках. Несмотря на клятвенные заверения не торговать Parkan'ом до 1 сентября, большинство оптовиков дружно нарушили собственные обещания. Равно как и отказались от собственных прогнозов на сентябрьские заказы и заказали вдвое больше. Небольшими косяками геймеры выдвинулись в магазины, внезапно все начало увеличиваться и улетучиваться... Один из наших питерских партнеров, Вадик Суховеев, начал варварски торговать Parkan'ом по предварительной записи. Это стало напоминать искусственно создаваемый дефицит, что нас всерьез насторожило.

Сентябрь 1997 года — настоящее время

Теперь мы можем считать, что игра прошла полноценное тестирование. Несколько сотен писем с настойчивыми требованиями поддержать 3Dfx и джойстик возымели действие на упрямых авторов. С джойстиком получилось забавней всего: Никита сопротивлялся три года, а написал код за два дня. Особенно порадовали письма, в которых нас обвиняют в распространении нового вида наркотика,



разрушении семей и т.п. Видит бог, мы этого не хотели. Настоящим наркотиком Parkan оказался для собственных авторов, которые никак не могут остановиться с усовершенствованиями и нововведениями. Я не удивлюсь, если через неделю образуется мультиплейерная версия, о которой никто ничего не знает. Не обошлось и без конфуза: поддержка графических акселераторов а-ля 3Dfx отняла у Саши Округа 4 месяца, вместо двух обещанных, patch получился тоже своеобразным — чуть меньше 50 Mb в архиве (из-за полностью перекомпилированных библиотек). Однако он есть и лежит на нашем FTP, как бы трудно его ни было откачать...

Все больше и больше народу играет в Parkan и требует Parkan 2, который на сей раз мы будем делать всего лишь шесть с половиной лет, с учетом наработанного инструментария и опыта, который не пропьешь, даже на вырученные от продаж деньги.

Скоро Новый год, кто-то выиграет новый компьютер с процессором Intel Pentium II... Жаль, что не я, мне по роду службы не положено...



Александр ОКРУГ,
руководитель отделения системного программирования

MyState.Is_Owner(Parkan)

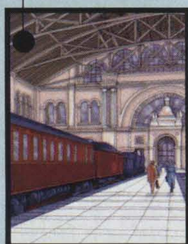
```
if (MyState.Is_Owner(Parkan)       &&
    MyState.Is_Owner(joystick)     &&
    (MyState.Is_Owner(3Dfx_Voodoo) ||
    MyState.Is_Owner(Permedia)     ||
    MyState.Is_Owner(NVidia)       ||
    MyState.Is_Owner(Other_good_3D_acc))
       {
       ShellExecute(hWnd, "open",
       "http://www.nikita.ru", NULL, NULL,
       SW_SHOWMAXIMIZED);
       DownloadPatch();
          if (!MyState.Is_Owner(AGP))
             Enjoy();
          else
             EnjoyMore();
       }
```

(Сие — фрагмент давно обещанного патча к Parkan'у. Публикуется специально для тех, кто не имеет доступа в Internet.)


Фото Ивана Курбатова



THE LAST EXPRESS









Участь шедевра, или Постучи по дереву!

Печальная история игры The Last Express, которая должна была потрясти мир, но так и не потрясла, потому что мир, в очередной раз явив свою непроходимую тупость, от нее отвернулся...

But where were all your shoulders when we cried
Were the darlings on the sideline
Dreaming up such cherished lies
To whisper in your ear before you die

Bernie Taupin, Tower Of Babel

Наталия Дубровская

***Джордан МЕХНЕР*, легендарный автор двух "Принцев Персии" и одной "Каратеки", нашел нас сам: подошел на E3 с коробкой под мышкой, когда мы болтались на стенде Broderbund, и спросил: "А в это вы играли?".**

Тогда мы в "это" (The Last Express, "Наш выбор" и, скорее всего, "Квест года") еще не играли (хотя я и успела купить в городе Бостоне точно такую же коробочку), о чем ему с грустью и сообщили, поэтому ограничились взаимным изъятием координат и твердой договоренностью "to make up an interview", когда нам будет, что спросить.

Вопросы у нас возникли очень скоро, а вот с ответами... С ответами были проблемы. Как и с самой игрой, впрочем.

Тогда, в июне, *The Last Express* был только что закончен, и никто ничего не знал: мы — того, насколько нам понравится эта игра, а Джордан — того, что она станет чуть ли не провалом (не "Принц" и не "Мист") и принесет ему массу переживаний и убытков.



Джордан Мехнер и последний экспресс. Последний?



Итак, в первый раз вопросы Джордану я отправила в июле — как только доиграла в TLE.

Ответа не последовало. Я страшно удивилась: мистер Мехнер никак не произвел на нас впечатления человека, склонного трепать языком и давать пустые обещания. Предчувствуя недоброе, я устремилась на прочесывание западной онлайновой и простой бумажной прессы.

Пресса была не в восторге от этой слишком уж утонченной, неожиданной и "серьезной" игрушки, а Джордан, до сих пор не делавший ничего, кроме хитов, скорее всего, с трудом осваивался в своем новом положении непризнанного гения. Нет, многие ее оце-

27 сентября 1997

Привет, Наталия!

Извини, что не смог ответить тебе раньше. У нас были серьезные проблемы с электронной почтой, сейчас, надеюсь, оставшиеся в прошлом.

Большое спасибо за письмо, я был очень рад узнать, что игра вам понравилась! Извини, что так задержался с ответом. Если я тебя не очень подвел, буду рад получить номер вашего журнала со статьей — пришли, если сможешь.

Могу ли я еще что-нибудь сделать?

С наилучшими пожеланиями,

Джордан.

29 сентября 1997

Привет, Джордан!

Как здорово, что ты все-таки откликнулся! Я буду очень рада, если ты просто ответишь на вопросы, которые я отправила тебе в июле!

И, раз уж есть повод, позволь мне задать тебе еще один вопрос.

Ты сделал очень впечатляющий шаг: от Prince of Persia — к The Last Express. Экшены — самый выгодный в нашем деле жанр, и, работая в нем, ты сумел достичь невероятных результатов. И вдруг — квест, жанр самый неперспективный, затюканный и недооцененный! Как вы решились? Что ты думаешь по этому поводу сейчас?

29 сентября 1997

Наталия,

Вся штука в том, что о жанре я и не думал. Я работал над Last Express четыре года и был счастлив, потому что создавал ХИТ — круче, чем Myst. Я думал о том, что это "квест" не больше, чем я думал об "экшенах", когда создавал "Принца" или "Каратеку". Для меня все это — просто игры! Наверное, я был наивен.

1 октября 1997

Привет, Джордан!

►

нили, умные люди даже прыгали и скакали от восторга — совсем как мы, — но вполне справедливо отмечали: "Нет, не будет она продаваться! Ох, не бу-у-дет!".

И попали в точку! Только для того, чтобы покрыть расходы по игре, фирме Smioking Car Productions (и Broderbund, опубликовавшей игру) надо продать 500 тысяч копий, а на сегодня "Последних экспрессов" во всем мире продано только 120 тысяч. Считайте сами!

Не вдаваясь в подробности, скажу, что на мои вопросы Джордан все-таки ответил — 21 ноября. Как раз успел в "Тему номера"!

Что же касается подробностей, то, на мой взгляд, они получились очень интересными — вот они, наверху. Хотите — читайте, хотите — нет.

Джордан Мехнер: Большое спасибо за журналы! Меня очень впечатлило отличное (по сравнению с американскими игровыми изданиями) качество печати. Про текст ничего сказать не могу, поскольку мои познания в русском ограничиваются алфавитом.

Ну что же, лучше поздно, чем никогда, так что вот ответы на твои вопросы трехмесячной давности...

Game.EXE: Техника, в которой сделан The Last Express, на данный момент уникальна — хотя ты просто использовал классические методы анимации и четкую эстетическую основу — искусство начала века. Что ты думаешь о современных игровых технологиях вообще? Конечно, я имею в виду "адвенчуры"...

Д.М.: Прежде всего я уверен, что, с художественной точки зрения, "интерактивное кино" — это тупиковая ветвь. Проблемы FMV связаны не с качеством изображения или скоростью перемены кадров, ошибка прежде всего в самой идее использовать отснятых на пленку актеров. Это разрушает иллюзию твоего непосредственного участия в игре. С того момента, как ты узнаешь актера-человека на экране, ты перестаешь играть и начинаешь смотреть. Идентифицировать себя с героем мультфильма гораздо проще. Моя идеальная игра — "войти" в диснеевский мультик и стать одним из его героев. Правда, сам сюжет был бы не слишком "диснеевским" — я предпочитаю отображать мир в чуть более мрачных тонах.



.EXE: Принцип плавного "перетекания" движений за счет изъятия кадров из "киноверсии" и "прорисовки" реальных актеров в нашем случае подошел безукоризненно: он полностью соответствует "комиксной" эстетике начала века. Как ты думаешь, можно ли использовать сходный принцип в игре на другой исторической основе?

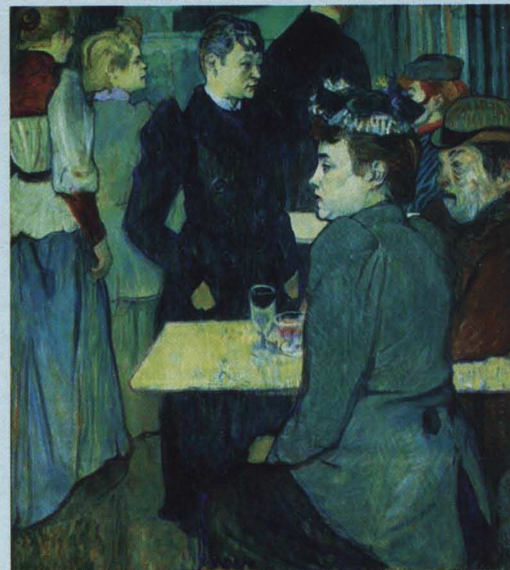
Д.М.: Без вопросов. Принцип "ротоскопа" идеально подошел для Last Express'а, поскольку дает культурные параллели со стилем Арт-Нуво, который мы все впитали через афиши, рекламу и изобразительное искусство того времени. Любой, кто видел работы Тулуз-Лотрека или Альфонса Мухи, уже готов воспринимать Европу 1914 года как мультик.

Анимация — удивительно гибкое искусство! Только взгляните, какой спектр исторических и воображаемых событий отображен в американских, европейских (особенно французских) и японских комиксах! Я думаю, используя мультипликацию, можно легко передать и серьезный, даже мрачный сюжет, и что-нибудь легкое и забавное. Это именно то, что нужно в компьютерных играх!

.EXE: Джордан, в The Last Express присутствуют три русских персонажа, и роль они играют очень значительную. Надо отметить, что в западных играх обожают использовать "русскую тему". Обычно это делается так, что здесь, в России, не знаешь, плакать или смеяться! Как бы хороша ни была игра (скажем, "Титаник"), как бы люди ни старались — обязательно ляпнут что-нибудь такое, отчего уши вянут. TLE — первая игра, где русские показаны не просто хорошо или без ошибок — характеры проработаны глубоко и тонко, дух предвоенного времени передан очень точно, а язык просто великолепен! Как вам это удалось?! Есть ли у тебя какая-то личная связь с Россией? Бывал ли ты здесь? Знаешь, тут все здорово изменилось с 14-го года!

Д.М.: Хотел бы я иметь возможность съездить в Россию, когда готовил игру! К сожалению, на ТАКОЕ





наш бюджет рассчитан не был! Я никогда не бывал в России, и нам пришлось черпать вдохновение из книг и фильмов. К счастью, в них недостатка не было, и мы с удовольствием перечитывали "Преступление и наказание", "Анну Каренину" и прочее в том же духе, и книги западных авторов тоже: "The Birds Fall Down" Ребекки Уэст (из этого романа мы позаимствовали основную идею о старом русском аристократе, отправившемся с внучкой в путешествие на поезде, и анархисте, который преследует его, поскольку поклялся убить. В книге события происходят в Англии XIX века, а мы перенесли их в "Восточный экспресс" несколькими годами позже). Еще был французский сборник комиксов "Hunting Party" Энки Билаля и, разумеется, сказка о Жар-птице — как она рассказана в детских книжках, русском фольклоре и музыке Стравинского. Как говорится: если уж решил что-нибудь стянуть — стяни лучшее!

.EXE: И все-таки: язык! Сам текст великолепен, но и то, как актеры передают его, заслуживает не меньшего внимания: интонация, произношение, манера речи, все идеально отработано и все соответствует времени и кругу, к которому принадлежат герои, — как?!

Д.М.: Мы с Томи (Томи Пирс, ближайший помощник и почти соавтор Джордана Мехнера. — **Н.Д.**) писали все диалоги по-английски, а потом отдавали их для перевода на русский. Этим у нас занимался Марк Пейс, профессиональный переводчик — он русский, живет в Сан-Франциско. Марк получил эту работу, заявив на собеседовании: "Толстой — грязное пятно на теле русской литературы!" Я был с этим не согласен, но решил, что человек с такими высокими требованиями не может не справиться с работой!

Кроме того, я был уверен, что обладатель столь крайних взглядов сумеет написать диалоги для Алексея Дольникова. Марк отнесся к работе очень серьезно, особенно к сложнейшей задаче — перевести поэму о Жар-птице на "настоящий" русский (действительно, справился — мы долго ломали голову над вопросом, откуда они вытащили эту дикую былину, поскольку сюжет ее достаточно далек от фольклорного. Нас

Ты меня просто убил!

Нет, наивен — не то слово! Круче "Миста" — надо такое придумать! Как можно превзойти вещь, которой не существует?! Понимаю, как можно попробовать превзойти DOOM — его успех прежде всего объяснялся качествами самой игры. Но Myst! Он просто появился в нужном месте в нужное время.

Myst — феномен популярности, твоя игра — феномен хорошей и, прежде всего, серьезной игры — КАК, ради всего святого, она могла его превзойти?! The Last Express — "игра не для всех", и тебе все равно придется с этим смириться.

---

8 октября 1997

И почему ты не сказала мне этого четыре года назад?!

Ладно, я пошутил.

В любом случае, не забыл про твои вопросы, и обязательно отвечу, как только у меня найдется свободная минутка.

Спасибо за добрые слова про Last Express! Мне было приятно их услышать, и мне стало легче!

---

10 ноября 1997

The Last Express (November 1997 Update)

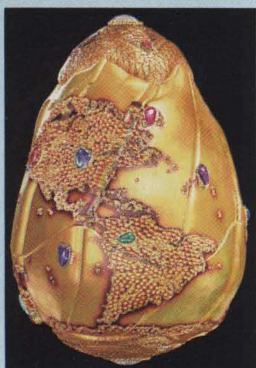
Этот ежемесячный (как мы надеемся) бюллетень издается для того, чтобы держать бывших сотрудников фирмы Smoking Car, членов наших семей и других заинтересованных в игре Last Express лиц в курсе событий.

...

Как многим из вас уже известно, в сентябре фирма Smoking Car Productions закрылась в связи с отсутствием средств. Мы с Дженнифер делаем все, что можем, отвечая на электронные сообщения в свое свободное время. Я приношу свои извинения, если у вас возникли проблемы при попытке установить связь со Smoking Car. Ситуация вряд ли изменится в ближайшее время — если только не произойдет резкого взлета продаж.

Счастливого Рождества!

Джордан Мехнер, Radio Free Smoking Car



непримиримый Марк почти купил! — **Н.Д.**).

.EXE: Что ты можешь рассказать о русских актерах? Эта тема нас действительно очень занимает: редко увидишь такую виртуозную вариацию "на русские темы", сделанную за океаном!

Д.М.: Найти троих исполнителей на роли русских оказалось очень сложно. Если бы ты знала, сколько пленок мы прослушали! В Сан-Франциско русских актеров-"голосовиков" не так много, поэтому нам присылали и присылали американцев, которые "прожили в России 7 лет, идеально говорят по-русски, ни намека на акцент, и очень профессиональны". Стоит ли говорить, что такие попытки всякий раз кончались разочарованием! Они были просто американцы, с головы до ног, и дело было даже не в произношении, а в манере говорить. В конце концов, отчаявшись, агенты стали присылать к нам не-актеров: инженеров, таксистов — лишь бы были русскими! У некоторых из них оказался врожденный талант. Я убедился, что за четыре часа "озвучки" научить русского играть куда проще, чем научить актера говорить по-русски! Примерно так же получилось с французами, немцами, сербами и другими "иностранными" героями игры.

.EXE: Пожалуйста, подробнее о русских!

Д.М.:Из трех русских, с которыми мы работали, только Елена Данова (Татьяна) была профессиональной актрисой, и ей пришлось прилететь из Лос-Анджелеса — в Сан-Франциско мы найти Татьяну не сумели! Нам очень повезло с Еленой. До сих пор ей в кино доставались только маленькие роли (например русской дикторши в "Дне независимости"), и она была рада сыграть всерьез.

Алексея и Василия мы нашли в Сан-Франциско. Озвучивание мы проводили на American Zoetrope (студия Фрэнсиса Копполы), она находится как раз за углом от Smoking Car. Марк Пейс присутствовал на озвучивании — следил, чтобы произношение соответствовало тому, как говорили аристократы в 1914 году, и заставлял актеров избавляться от местных и этнических диалектных элементов. Это создавало определенные проблемы, особенно между Марком и Михаилом (он играл Алексея), поскольку они не всегда сходились в выборе слов. Иногда я благодарил бога, что между ними — плексигласовая перегородка! Как можно догадаться, я чувствовал себя скорее рефери, чем режиссером. Кстати, в действительности работа с актерами-иностранцами не так уж отличается от обычной. Всегда можно определить на слух, подлинные ли чувства вам предлагают, даже если слова непонятны. Надеюсь, силы, которые были вложены в эту работу, пропали не зря, и геймеры сумеют ощутить энергию исполнителей.

.EXE: Джордан, золотая птица войны опять реет над Балканами. Твой Роберт просто махнул рукой и уехал, не пожелав ввязываться в эту заварушку. А какова твоя позиция? Что ты думаешь о том, что происходит в мире сейчас?

Д.М.: Да, птица все еще парит над миром, особенно — над Восточной Европой. Отчасти, я взялся за эту игру потому, что оттуда происходит моя семья. Как и наша героиня Анна Вольф, мой дед был евреем и родился в Черновцах, которые тогда были частью Австро-Венгерской империи, — так что в Первой мировой он оказался на стороне "плохих". Он воевал солдатом, и ему повезло — остался жив. После войны дед стал врачом и до 1938 года жил в Вене — пока австрийское правительство не решило, что врачи-евреи ему ни к чему. Так что он взял жену и детей (в том числе моего отца) и уехал в Нью-Йорк (думаю, у Анны были похожие проблемы, если она пережила Первую мировую войну). Возможно, этот опыт привил моему деду достаточно скептическое отношение к любым "национальным вопросам", и он передал его мне — как часть фамильного достояния.

Что я думаю о том, что происходит в Европе сейчас? Наверное, я наивен, но мне кажется, что Европейский союз сумел добиться того, что раньше казалось невозможным, — положил конец войнам между странами-членами Европейского сообщества. Меня больше беспокоят государства, оставшиеся за его пределами. Я не уверен, что мы так уж далеко шагнули вперед по сравнению с 1914 годом.

.EXE: А что "было потом" с героями игры? Мы знаем о них так немного, а кажется, будто знакомы сто лет... Что будет дальше с Робертом и Анной?

Д.М.: Работая над сюжетом TLE, мы с Томи разработали биографии персонажей детальнейшим образом (Кстати, Ребекка, англичанка, которая ведет дневник, получила имя в честь Ребекки Уэст, написавшей книги "The Birds Fall Down" и "Black Lamb and Grey Falcon".) То, что ты увидела в игре, — только верхушка айсберга. Сам Кэт — поскольку он вечно мотается по свету и ищет неприятностей на свою голову — наверняка будет все время ввязываться в новые приключения, куда бы он ни попал, во время Мировой войны и после. Мы задумывали его как героя приключенческого сериала, вроде Индианы Джонса или Корто Мальтеза.

Сейчас мы с Томи работаем над киносценарием по "Последнему экспрессу", там обо всех персонажах будет рассказано намного подробней.

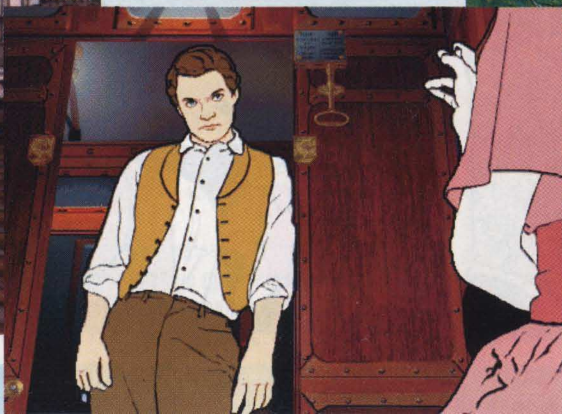
.EXE: Теперь, наверное, бестактный, но такой понятный вопрос: что насчет продолжения? Не хочется думать, что The Last Express уже кончился!

Д.М.: Многие спрашивают, будет ли у игры продолжение. К сожалению, TLE обошелся так дорого, что, просто для того чтобы покрыть расходы, мы должны продать безумное количество копий. Игра продается в США уже полгода, и мы еще отнюдь не достигли своей цели. Я сам вложил в проект кучу денег — наверное, это было не слишком разумно, но иначе мы бы игру не сделали. Я горжусь тем, что у нас получилось, но мне это обошлось слишком дорого, и у меня не хватит денег все это повторить! Я смог сделать TLE только благодаря коммерческому успеху Prince of Persia. Так что, боюсь, "Принца-3" мы увидим раньше, чем The Last Express 2. А пока я работаю над игрой, которая не имеет ничего общего ни с TLE, ни с Prince of Persia. Надеюсь, через несколько месяцев я смогу об этом рассказать!

И потом, я же сказал: мы пишем сценарий! Если картина будет иметь успех, мы сможем сделать продолжение игры! Но сначала надо довести ее до большого экрана.

Так что постучи по дереву!









CALLAHAN'S CROSSTIME SALOON

Конфликт Рынка и Искусства

Джош Мендель: "В любом случае, я буду делать только то, чего сам захочу!"

Наталия Дубровская

Черт возьми, как же нам понравилась игра *Callahan's Crosstime Saloon*! Много есть игр хороших и разных, но такой литературной (и, пожалуй, такой остроумной) игрушки мы не видели никогда! *Джош МЕНДЕЛЬ*, создатель "Каллахана", ухитрился сотворить настоящее чудо: текстовую адвенчуру, которую никто не посмеет обвинить ни в "старомодности", ни в "скудости графики" — поскольку и с технологиями, и с "художеством" там все в порядке.

Еще бы: в наше суровое, полное графики, музыки и воплей время — и вдруг игрушечка с 25000 строками текста, причем не всегда озвученного, с неимоверным количеством героев, с... Ну, книжка, короче говоря, — очень умная, интересная и вполне интерактивная, как ни странно. Да и с "воплями" и картинками в "Каллахане" все просто здорово! Великолепная, очень своеобразная "фотореалистичная" графика, убойный скроллинг на 360 градусов, и, что поражает больше всего, в игре найден потрясающий баланс между "литературной" и "зрительной" системами. Сохранив жесткую иллюстративность зрительного ряда, авторы сумели удержать потрясающую "книжность" CCS, а сам процесс игры превратился в откровенное "интерактивное чтение".

Это, пожалуй, первый случай, когда "текстовая адвенчура" явилась в графическую без малейшего взаимного ущерба — и при этом возможности новейших технологий были задействованы на полную!

Не мудрствуя лукаво процитирую то, что сказал об игре Спайдер Робинсон, известный американский фантаст, по мотивам чьего суперпопулярного цикла и был сделан "Каллахан": "Джош — и безумец, и удачливый гений... Джош добился невозможного: он сумел передать не только букву, но и сам дух моего "Каллахана", и прибавил к нему что-то свое, не менее ценное, так что результатом стал откровенный шедевр..."

Ну что ж, продолжая "не мудрствовать лукаво", я предоставлю слово самому Джошу: пусть сам обо всем расскажет! Об играх и о себе.

"Рассказать, что я думаю о соотношении "популярность/художественная ценность", причем "посмешнее"? Нет, тут у меня шутить не получится! Когда речь заходит о разработке "художественных" и "коммерческих" игр и связанных с этим конфликтах, я сразу настраиваюсь на серьезный лад. Это очень большая проблема, и сейчас она определяет всю мою жизнь!

Ладно, я просто попробую рассказать, что обо всем этом думаю, а ты уж решай, смешно это или не очень!..

По идее, я думаю, игра вполне может быть достойной в художественном отношении и при этом иметь коммерческий успех. Для первого нужен хороший дизайнер, для второго — хороший специалист по маркетингу. Чаще всего в судьбе игры не принимает участия ни тот, ни другой, поэтому и игры по большей части паршивые, и их никто не покупает.

Остальным играм обычно везет с одним из этих условий, поэтому популярные продукты редко бывают хороши в художественном отношении, а по-настоящему интересные — популярны. Только в исключительных случаях у игры есть шанс получить самое лучшее и в разработке, и на рынке...

Разработчики не имеют ни малейшего представления о том, насколько успешной станет их игра, — этим занимаются менеджеры по маркетингу. Самые отвратительные игры при правильном маркетинге превращаются в суперхиты. А чего ты хотела?! Одни делают состояния, продавая накладки для сокрытия лысин, другие наживают миллионы, продавая Spam, "крем от старения" или специальные устройства для взбивания яиц внутри скорлупы. В Америке можно продать все — стоит сказать, что ЭТО — "сокровенная тайна Европы" (что ни говори, а Истина идет с востока! Наши "сокровенные секреты" из "Магазина на диване" обычно прибывают из Китая, на худой конец — с Японских островов. — **Н.Д.**). Американцы сразу попадаются — думают, это делает их утонченней.

Я насмотрелся на миллионеров, ставших таковыми в нашей отрасли. По большей части они вызывали у меня ужас (с некоторым оттенком зависти). Встречал

я и людей, которые делали отличные, но совершенно непопулярные игры, — они вызывали восхищение...

Думаю, вывод очевиден: я знаком с кучей народа! (Извини, прервусь, чтобы хлебнуть глоток "европейского" кофе.)

Есть и другая, более прозаичная причина "необъективности" рынка. В Америке критика считает графику чуть ли не единственным критерием оценки, и, как мне кажется, это вполне отражает подход самих покупателей. Люди радостно покупают совершенно никчемные игры, если графика в них "потрясает" — просто поторчать от крутизны своих машин. Какой бы потрясающей ни была игра по сути, они ее не купят, если графика не так "крута", как им хотелось бы. Текстовые адвенчуры отчасти ушли именно поэтому, хотя по дизайну они остаются одними из лучших игр на свете!

Legend поступает очень смело, продолжая выпускать свои "текстовые" адвенчуры, а решиться на публикацию "Каллахана" было вообще геройством, поскольку в игре нет сцен насилия и очень силен литературный момент. Те немногие игры, где есть литературная основа, обычно бывают достаточно мрачными: они полны убийств, предательств, отчаяния. Я очень надеюсь, что популярность таких игр — явление временное, и скоро люди от них устанут...

Впрочем, сам я сейчас работаю над очень неожиданным проектом: Jagged Alliance II, стратегией от Sir-Tech! Я пишу все диалоги, для всех персонажей. В игре будет примерно 50 наемников, у каждого — примерно 80 строк текста, так что получается около 4000 строк диалогов... Не Каллахан, конечно, но тоже немало (и я должен сделать все за месяц!).

Для меня эта работа очень непривычна: как я и написал в мануале к "Каллахану", я не очень-то люблю игры, в которых нет ничего, кроме смерти и разрушения. Это хорошо в умеренных дозах, но у нас, похоже, об "умеренности" речи не идет — в 99 играх из ста нет ничего, кроме насилия. Так что я стараюсь привнести в JA2 хоть немного юмора и "личностного подхода". Посмотрим, что получится, но пока все идет хорошо!

В этой работе есть свои забавные моменты: все наемники полны предрассудков, каждый недолюбливает когонибудь по национальному признаку; некоторые из них — расисты, кое-кто — сексист. И вот, я должен все это отразить — но так, чтобы не обидеть будущих покупателей! Это практически невозможно: некоторых хлебом не корми, только дай обидеться! Им плевать, насколько ничтожен повод, плевать, что речь идет как раз о том, что данный предрассудок — вещь печальная и позорная, а вовсе не пример для подражания. Sir-Tech не хочет, чтобы я использовал в игре какой бы то ни было сленг, и при этом все описанные предрассудки "должны быть очевидны"!

Так что работка не из легких, и, я боюсь, из-за стремления угодить "обидчивым" клиентам игра станет куда менее острой и веселой, чем могла бы быть.

Что я делаю сам, для себя? То же, что делают сейчас большинство создателей адвенчур: экспериментирую с интерфейсом, стараясь объединить настоящую интерактивность и простоту (это очень важно для рыночной судьбы игрушки!) и поместить все это в трехмерный мир — без него сейчас никуда!

Могу только сказать, что мой следующий проект будет самой трудной моей игрой: мне придется либо превзойти заявленный в Callahan's уровень детализации (неслабая задача, учитывая, что в "Каллахане" было более 25000 строк текста и диалогов), или научиться обходиться меньшим.

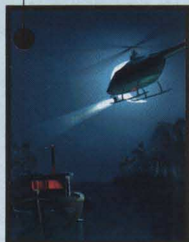
В любом случае, я буду делать только то, чего захочу сам!





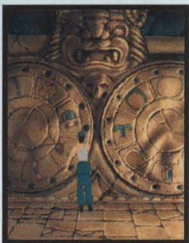
BROKEN SWORD 2

BRITISH MUSEUM









Второе рождение жанра

Broken Sword 2, Тони Уорринер и Game.EXE: объяснение в любви

Наталия Дубровская

Как известно, у любого актера есть поклонники, у любого критика — критики. Первые обычно делятся с объектом положительными эмоциями, вторые — умными мыслями и объяснениями, почему мысли объекта таковыми не являются. Обычно это подкрепляется парой конкретных обвинений, не всегда голословных.

Нас, например, обычно обвиняют в том, что мы очень любим *Broken Sword*. Это будто бы говорит о нас плохо, и мы сами должны это признать.

Признаем: любим! И думаем, это говорит о нас хорошо. Во-первых, способность к большому чувству сама по себе похвальна и дается отнюдь не каждому, во-вторых, что бы там ни говорили критики нашей критики, "Сломанный меч" есть за что любить!

Никто не сможет отрицать, что игра (обе части!) высокотехнологична, высококачественна и высоко... нет, не интеллектуальна, конечно, зато увлекательна, продумана до мелочей и очень остроумна. И при этом традиционна без занудности и оригинальна без навязчивости. Не говоря уж о совершенно уникальной "псевдотрехмерной" мультяшной графике, которая, собственно, и разбила наша сердце, — но кто сказал, что любить красивое нельзя? Внешнюю привлекательность в этом деле никак нельзя назвать помехой!

Все! Поняли? Лучшая, лучшая, лучшая — во всяком случае, одна из четырех. А следующая будет еще лучше, мы ее уже любим!

Вот обо всем этом — об играх, новых и старых, и о том, как им, любимым, живется в нашем большом и трудном мире (судьба? да, судьба), мы и решили поговорить с нашим старым знакомцем, директором фирмы Revolution **Тони УОРРИНЕРОМ (Tony Warriner)**. Как всегда, мы узнали много нового и интересного... Что, несомненно, говорит о мистере Уорринере хорошо.

Game.EXE: Тони, как дела у Broken Sword 2? Такой вот тревожный вопрос — в нашем жанре, даже если игра хороша без вопросов, его задавать всегда страшно...

Тони Уорринер: Да нет, все в порядке. BS2 очень хорошо продается в Европе. Я не имею в виду, что игра бьет все рекорды и взяла рынок за глотку — нет, я хочу сказать, что Broken Sword продается именно так, как мы и рассчитывали. В целом, второй "Меч" людям нравится, но некоторые жалуются, что игра "слишком быстро проходится". Мы действительно старались ориентироваться на самую широкую аудиторию — на тех, для кого эта игра, возможно, станет первым квестом.

В общем, некоторые "профессионалы" сочли игру слишком простой, но такой "конфликт" — обычное дело в адвенчурах. Еще нас очень волновала вечная проблема сиквелов — от них всегда ждут слишком многого, но тут, насколько я могу судить, все обошлось — 9/10 тех, кто уже в нее сыграл, ужасно довольны.

В любом случае Virgin уже "расстреляла" весь американский тираж — это о чем-то, да говорит! Да и с PSX-версией (она выходит на днях) тоже вроде все хорошо: судя по всему, там продажи будут просто огромными!



.EXE: Ну, прям гора с плеч! А что вас больше всего тревожило, пока игра была в работе?

Т.У.: Все просто: нужно было думать о том, чтобы закончить игру вовремя и не выйти за рамки бюджета: BS2 должен был оказаться на рынке раньше Monkey Island 3 и Blade Runner, и нам это удалось! Делать графические адвенчуры — занятие безумно рискованное в финансовом отношении: наша аудитория не велика, а обходятся они дорого.

.EXE: О графических адвенчурах... Честно говоря, BS2 показался мне прощальной песней двухмерным мультяшным квестам как таковым — красивой, веселой (если так бывает), но — прощальной. Ясно, что это — конец...



Т.У.: В точку! Именно так мы это себе и представляли. Время двухмерной рисованно-сканированной мультяшной графики прошло. Но принцип "point-and-click", пазлы и разработка характеров никуда не денутся! У нас есть очень интересные идеи, которые, как мы надеемся, сумеют изменить весь наш жанр.

.EXE: Как, по-твоему, выглядит соотношение "популярность/качество" в нашей области? Что нужно, чтобы игра продавалась?

Т.У.: Ситуация в нашем бизнесе делается все сложней и сложней. Слишком много игр, слишком много людей. То, что попало в "топ", продается, остальные горят синим пламенем. Могу сказать, что "хиты" явно становятся лучше. Похоже, на это Рождество должно выйти несколько по-настоящему хороших игр. Разработчики начинают серьезнее задаваться вопросом, "про что", собственно, будет рассказывать их игрушка. Надеюсь, появится больше игр с внятным сюжетом и хорошей проработкой характеров — а это вполне в духе Revolution; это именно то, чем мы и занимаемся.

Да и отрасли в целом это пойдет на пользу: можно надеяться, что владельцы компьютеров, равнодушные к играм, наконец "заразятся" и станут геймерами. Если бы единственной игрой на свете был Quake, этого не случилось бы никогда! (Ох, и повезло вам, мистер Уорринер, что вы далеко, в Англии! Надо же такое ляпнуть, что Q — "не единственная игра на свете"! Так и видим, как ошалелые русские квакеры с красными от второй версии глазами торопливо пересчитывают патроны и полируют кастеты! — **Н.Д.**).

.EXE: Можно ли рассчитывать на то, что со всеобщей "компьютеризацией" будет расти и число геймеров? Конечно, я имею в виду наших любимых квестеров.

Т.У.: Компьютеры продаются миллионами, а игрушки — еле-еле, и нам надо понять, почему это происходит. Если бы новые геймеры могли так же увлечься квестами, как было увлечено текстовыми адвенчурами предыдущее поколение, для которого мы и работаем!

.EXE: Итак, начинается новый этап...

Т.У.: Компьютеры становятся все мощней; нам не приходится идти на компромиссы, как прежде. Раньше, разрабатывая игру, приходилось говорить себе: "Ладно, в нашем распоряжении столько-то "мегов" памяти и такой-то процессор, так что придется заняться чем-то одним — графикой, скажем, или AI, но на все сразу этого точно не хватит". Сейчас ты можешь заняться и тем, и другим; говоря точнее, ты должен заниматься и тем, и другим.

Нам просто необходимо работать с искусственным интеллектом и прочими примочками — точно так же, как заимствовать технологии у телевидения и кино. Иначе новых игроков нам не видать!

Сейчас, в новой игре, мы начинаем буквально с нуля, спрашивая себя: "Ну-ка, что здесь у нас круче крутого? Чем можно воспользоваться?" — и пробиваемся в совершенно неосвоенные области, отвоевывая шаг за шагом. Конечно, это очень рискованно — но, черт возьми, как увлекательно!

.EXE: Кстати, новая "революционная" игрушка... Хоть пару слов?

Т.У.: Ну, действие будет происходить в недалеком будущем, в... России (о-па! — **Н.Д.**). Новый геймплей, другая графика, новый engine... Работа займет минимум полтора года — так что не раньше Пасхи 1999-го! Еще долго!

.EXE: В свое время ты что-то такое обронил насчет 3D...

Т.У.: Ну, на самом деле по виду игра будет гораздо больше напоминать наши нынешние игры, чем тебе кажется. Да, 3D, и спрайты будут трехмерными, но не жди ничего, напоминающего квейкообразные "полигональные" персонажи! (Второе предупреждение, мистер Уорринер! Время пошло! —**Н.Д.**.)

.EXE: А от первого лица?

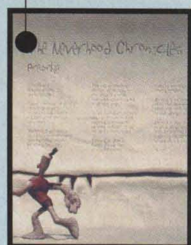
Т.У.: Не-е-ет!!!

.EXE: А перемещения?

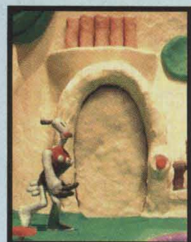
Т.У.: Стоп, стоп, проект только начат! Я уже рассказал слишком много! Меня и так посадят. За разглашение государственной тайны...

От редакции: а вот это, надеемся, все-таки не тайна: любимой Наташе официально предложено быть консультантом проекта по всем "русским вопросам"! Вы не забыли? — действие новой игры Revolution Software будет происходить в России. Кажется, Наташа дала свое согласие...











Обычные вопросы о необычной игре

Главный дизайнер The Neverhood совершает измену PC и делает больно тысячам фэнов пластилинового чудилы Клеймена...

Наталия Дубровская

Что ни говори, а мало на свете хороших игр! Очень мало! Наверное, еще меньше, чем хороших людей.

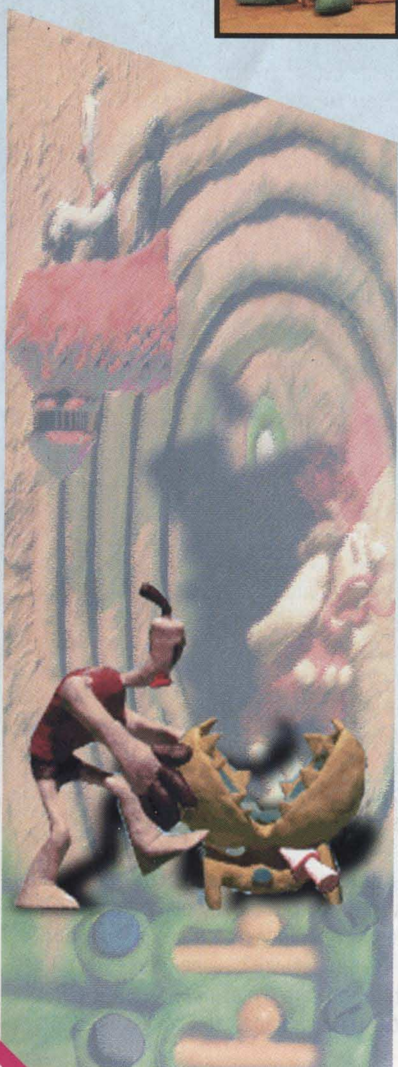
Сами посудите: в году 365 дней, 12 месяцев, квестов выходит десятков 5—6, а сколько мы сумели отобрать для предновогодней темы номера? Сколько из них настолько хороши, что просятся на обложку? Четыре! Вы только подумайте: четыре! Меньше, чем пальцев на руке!

Зато какие! В этом году наши четыре хороших игры поистине великолепны. Каждая из них по-своему "самая лучшая", но *The Neverhood*, удивительная пластилиновая ходилка-бродилка от The Neverhood/Dream Works Interactive, несомненно, самая неожиданная!

Простенький на вид пластилиновый мультик, созданный знаменитым художником Тен-Нэплом, незатейливый сюжет, одобренный Стивеном Спилбергом, игра, выполненная в самом безнадежном (в "продажном" смысле) жанре, на которую дал денег сам Билли Гейтс...

Странная игрушка! Но — красивая, изящная, дорогая. И продается, даже у нас — за год (игра вышла в самом конце 96-го, но до нас, конечно, доползла с опозданием) "Неверхуд" выдержал минимум три пиратских тиража, а эти стервецы знают, что делают!

Если уж и говорить о "судьбе игры", то не вспомнить о The Neverhood — просто преступление! Поэтому мы и обратились со своими судьбоносными вопросами к главному дизайнеру проекта *Эдварду ШОФИЛДУ (Edward Shofield)*, а он на них, что называется, любезно ответил.



Game.EXE: Как дела у "Неверхуда?" Как Клеймен? Помнится, на выставке (ECTS. — **Ред.**) вы показывали что-то такое, для Sony PlayStation...

Эдвард Шофилд: Мы только что закончили "неофициальное" продолжение Neverhood — игру для Sony PlayStaion под названием Skullmonkeys.

После того как его выкинули из Неверхуда, злобный Клогг очутился на планете Идзнак — земле обезьян, у которых вместо голов — голые черепа. Клогг убедил обезьян, что Неверхуд необходимо уничтожить. Наш герой, Клеймен, должен попасть на Идзнак, победить обезьян, а потом — и самого Клогга, прежде чем злые силы сумеют разрушить Неверхуд.

.EXE: А потом? Клеймен вернется на PC?

Э.Ш.: Должен тебя расстроить — нет, не вернется!

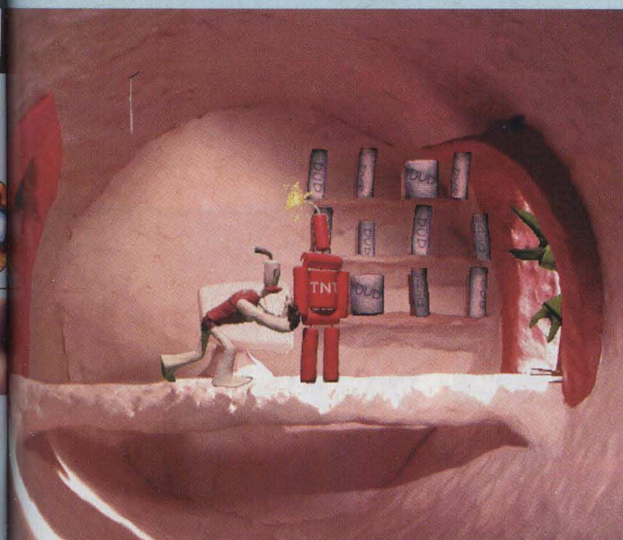
Сейчас мы трудимся над новой игрой для Sony PlayStation. В ней не будет ни Клеймена, ни (представь) пластилина! В этом проекте мы используем совершенно новую для нас, фирмы Neverhood, технологию.

.EXE: Расскажи немного о композиторе, с которым вы работали. Музыка в The Neverhood — настоящее чудо! Мне пришлось скопировать CD с саундтреками, который ты дал мне на выставке, пять или шесть раз — для друзей...

Э.Ш.: Музыку для "Неверхуда" сочинял Терри Тейлор. Терри пишет и исполняет музыку вот уже больше 20 лет, и объездил весь мир, давая концерты вместе со своими группами DA и The Lost Dogs.

Он написал 20 новых песен для Skullmonkeys, и они опять получились просто потрясающими! CD с музыкой из "Неверхуда" можно эксклюзивно заказать через нашу Web-страницу: www.neverhood.com.

.EXE: Эдвард, игры нашего несчастного адвенчурного жанра редко достигают по-настоящему большой



...популярности. "Неверхуд", несмотря на всю его необычность, отлично продается, и интерес к игре не падает уже больше года, что тоже случается не часто. Что ты можешь сказать о "рыночной" судьбе "Неверхуда", о том, как приняли игру геймеры?

Э.Ш.: Мы совершенно не представляли, как публика примет The Neverhood! Игра настолько необычна, что многие оказались просто не в состоянии понять, что происходит на экране. Так что успех пришел не сразу, но популярность игры (и, соответственно, продажи) неуклонно росла весь этот год! Все больше геймеров "въезжает" в "Неверхуд", они рассказывают о нем своим друзьям... Поэтому интерес к игре растет, а не падает.

.EXE: А что Microsoft? Они остались довольны вашей работой?

Э.Ш.: Microsoft был ужасно доволен! Правда, сначала Билл Гейтс сомневался в том, что делать игру целиком из пластелина — достаточно разумная мысль, но потом он увлекся идеей создания высокотехнологичной компьютерной игры, которая будет выглядеть совсем "по-домашнему".

.EXE: А вы сами? Вы можете сказать, что удовлетворены результатом?

Э.Ш.: Нам очень понравилось делать игры из пластилина; это было потрясающе! Тем более я знаю: мы сделали именно ту игру, которую мечтали сделать!

.EXE: Повторюсь: "Неверхуд" — уникален. Как ты думаешь, кто-нибудь еще захочет повторить ваш опыт, использовать "пластилиновую" технику?

Э.Ш.: Технология, которую мы разработали, необычайно сложна, она требует безумного времени и сосредоточенности. Не думаю, что кто-то еще сумеет ею воспользоваться. Если честно, то для нас The Neverhood — любимое, выстраданное, но очень трудное дитя. Мы долго мечтали о том, чтобы создать игру с использованием кукольной анимации, сделали ее наконец — и вполне довольны тем, что у нас получилось!

.EXE: Все-таки, как ни крути, вы сделали потрясающую игру!

Э.Ш.: Спасибо! И спасибо, что включили The Neverhood в лист претендентов на "Лучший квест года"!





SLAMSCAPE









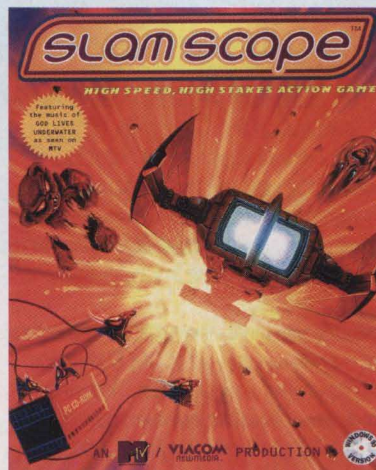
Сны о чем-то большем

SlamScape мертв, но дело его живет (.!?)

Х.Мотолог

Жизнь, да суровый до абсолютного безразличия суд бездушной толпы способны на всякое...

В конце прошлого года фирма Viacom New Media написала великолепный новаторский экшен *SlamScape* (см. нашу архиположительную рецензию в #3'97). А потом, под грузом старых долгов взяла и... разорилась. Известный своим снобизмом и слоновостью публикатор Virgin не слишком напрягался, делая вид, что раскручивает игру... Поддержка небезызвестного канала MTV (кстати, почему MTV?), который тоже как бы участвовал в проекте, была почти не заметна...



Впрочем, на консоли по имени PlayStation игра, вышедшая там чуть раньше, пришлась ко двору: по крайней мере издания, ориентирующиеся на SPS, выдали целую кучу положительных рецензий. В отличие от PC-журналов. Чуткий .EXE, разумеется, не в счет.

Угадайте, что стало с творческим коллективом, работавшим над SlamScape и только что вернувшимся из отпуска — вернувшимся буквально на пепелище? Все верно, его мгновенно рассчитали. Viacom же на бумаге числилась "живой" вплоть до ноября сего года. Нынче это стопроцентный труп...

Такая история. .EXE, которому игра не просто понравилась, а даже долгое время снилась, не смог пройти мимо сей печальной новеллы, лишь только забрезжила идея нынешней темы номера. Поиски канувших в небытие авторов SS были объявлены всередакционными, и вскоре, после коротких, но энергичных виртуальных перепалок с Virgin, мы таки вышли с НИМИ на связь.

Разрешите вам представить костяк команды, работавшей над игрой: продюсер **Эндрю ПАЙНС (Andrew Pines)**, главный художник, дизайнер и идеолог проекта **Тод ПАПАЛЕО (Todd Papaleo)** и главный программист **Тод СКУАЙРЗ (Todd Squires)**. Мы их нашли, а они, счастливые не меньше нашего от того, что их помнят, ударились в ностальгию и запели, словно образцово-показательные враги народа на Лубянке...

Game.EXE: Здравствуйте, уважаемые! Мы так долго вас искали! Нам так нравилась ваша игра! Вам не остается ничего иного, как во всех подробностях живописать нам, как она создавалась и что с ней стало. Идет?

Эндрю Пайнс: Идет! Все основные идеи SlamScape принадлежат Тоду Папалео. Он мечтал создать мир, в котором бы оживали ночные кошмары, а привычные создания из мира повседневного приобретали бы этакие злобные искажения... Возьмем первый уровень игрушки, Carnivahalla. Он "посвящен" самым светлым воспоминаниям детства, только вместо teddy bear вас встретит... shreddy bear — в сущности тот же жутко ласковый медвежонок, но с запущенными когтями, огромными зубами и зверской агрессией. Добрые старые тиры, в которых мы когда-то проводили столько времени, развернулись и теперь целят исключительно в вас...

Почти все участники команды вносили в общее дело свои "подсознательные" предложения, и я диву давался, что же творится в мозгах этих ребят! Помню, когда Тод с жаром доказывал нам, что у slilt bomber (страшенные "бомбардиры на ходулях") должны отрываться головы и, безумно вращаясь, взрываться прямо перед игроком, другой наш художник, Мэт Гилмор (Matt Gilmore), воскликнул: "Парень только что проснулся от ночного кошмара!".

В общем, когда мы все это реализовали, непорочные обозреватели ряда журналов стали намекать, что-де это результат воздействия наркотиков. Дичь какая!

Что еще... В пику подобным же снобам мы оснастили игру массой, как нам казалось, веселых словечек. Все наши "филологические упражнения" основывались на игре слов: teddy bear превратился в shreddy bear, a merry-go-round — в scarry-go-round. Тод Скуайрз предложил назвать один из уровней Fontain of Eutonasia. Боюсь, впрочем, что все эти шуточки непереводимы...

Тод Папалео: Все началось еще в 1993 году, когда я предложил своему начальству из ICOM Simulation идею игры, использующей... только звук. Персонаж приходит в себя в неком темном туннеле (другой вариант: временная потеря зрения); в общем, все основано на том, что действовать надо "на слух", а изображение играло бы второстепенную роль...

После этого ICOM стала частью компании Viacom New Media, одним из учредителей которой было MTV. И последнее возжелало сделать игру, основанную на музыке. Все совпало: я тогда интересовался возможностью создания интерактивного аудио. После продолжительного обмена идеями я стал главным дизайнером нового проекта...



.EXE: В чем была его основная идея?

Т.П.: Канал MTV хотел использовать какую-либо популярную группу для записи саундтрека к игре. Мы общались с White Zombie, Marilin Manson, REM, Salt-n-Pepa, они приходили и уходили, приходили и уходили...

Проблема состояла в том, что планировалось делать дизайн под какую-то конкретную музыкальную команду, а группы все время менялись...

В конце концов мы нашли общий язык с God Lives Underwater, которые быстро разобрались в нашей технологии и были готовы писать интерактивную музыку. Вскоре появился слоган "Вещи не всегда такие, как нам кажется", тут же стали появляться странные неживые объекты и мутировавшие животные... Словом, SlamScape.

.EXE: Великолепный SlamScape. С четкой левой резьбой, с неординарной идеей, с классной музыкой, отменной графикой, да и просто очень профессионально исполненный. Но — совершенно непонятый пошло-попсовой западной прессой. А значит, и основной массой PC-игроков. На ваш взгляд, почему это произошло?

Т.П.: Мы хотели сделать (и сделали) нечто нетривиальное, а это, как вы догадываетесь, не всегда находит понимание в очень широких слоях играющего населения. То же MTV (да и я сам) выступало против насилия в игре, им не хотелось видеть кровь. И мы решили, что лучше напирать на психологию, а не на физиологию.

Я изучал классические видеоигры в институте и порядком устал от традиций отрасли и философии "убивай все, что шевелится". На американском игровом рынке ничто не продается так быстро, как шутеры. Если в игре появляется хоть один взрыв, тут же ставится задача выносить все к чертовой матери, чтобы камня на камне не осталось.

Я упоминал лозунг "Вещи не такие...". Так вот, SlamScape — это пазл, спрятавшийся под маской "стрелялки". То, что в вашем распоряжении есть оружие, не значит, что надо израсходовать все до последнего патрона. Мы хотели показать, что есть и другие способы решения проблем.

"Среднестатистические" игроки и авторы игровых журналов, пытаясь пройти игру привычным им путем, быстро теряли надежду. Агрессивность и тотальное уничтожение не решают в SlamScape проблем, а это все, на что они были годны...

Э.П.: Да, они не представляли, что кроме выноса всего и вся, кроме тотального уничтожения есть и другие способы нейтрализовать противника, и даже не пытались использовать активность персонажей игры в своих целях. Мы создали игру, в которой каждый герой имеет сложную мотивацию своих поступков и поэтому действует далеко не очевидным образом.

Ни на одном из уровней нет последовательного набора задач. Игрок может решать головоломки в произвольном порядке. Оказалось, что такая свобода сбила с толку тех, кто привык к тупым шутерам.

Тод Скуайрз: Кстати, когда мы делали версию игры для Sony PlayStation, то поставили себе цель, добиться производительности в 60 fps. И мы добились этого результата! Правда, пришлось пожертвовать детализацией. Нам не хотелось разбивать уровень на части, поэтому в памяти одновременно приходилось хранить очень много объектов — отсюда и огрехи в детализации. Это, а также то, что игра оказалась весьма сложной (замечу, впрочем, что лично мне игра всегда казалось очень простой — наверное, я просто к не привык), и вызвало раздражение у части рецензентов.



Э.П.: Да, это была наша первая игра, и мы допустили большую ошибку, не рассчитав время, за которое игроку надоест запрыгивать за сферой. К тому же наши тестеры были профессионалами, а вовсе не теми игроками, на которых стоило рассчитывать. Словом, мы им поверили, что игра не настолько сложна. Ошибка... Правда, в руководстве подробно описываются все персонажи, и там море подсказок. Но игроки не любят читать инструкции...

.EXE: А вы ведь наверняка надеялись на успех игры. А вышло вот как... Я знаю, что двое из вас продолжают взаимодействовать с нашей

отраслью (хотя, как мне кажется, занимаетесь вы все равно не тем), и SS убедил меня, что вы достойны лучшей участи, нежели писать игры для туповатых аркадных автоматов. Но это лишь преамбула к вопросу, на который вам (именно вам), наверное, будет легче отвечать: слагаемые успешной игры, успешной, разумеется, коммерчески (то, что игра должна быть прохорошей — понятно), каковы они?

З.П.: Во-первых, надо твердо знать, что вы хотите получить в результате. Большинство игр умирают так и не родившись из-за того, что авторы не могут сосредоточиться и не знают, что и как им надо делать.

Не менее важен адекватный маркетинг: надо знать, что нужно публике, а если у вас нет миллионов на рекламу, то надо выдавать предварительную информацию об игре заинтересованным лицам, той же прессе. Очень важна публикация демонстрационных версий, они позволяют узнать, что необходимо добавить в игру в первую очередь.



Несомненно, важен сюжет, который позволит ввести в игру новых персонажей и новые возможности. Принципиально и то, насколько сбалансирована сложность игры: необходимо, чтобы игра захватывала с первых же секунд.

Но самое, на мой взгляд, главное — быть оригинальными. Производя клоны, невозможно занять первое место. Оригинальность никогда не пропадает зря. Все, кто когда-нибудь видел SlamScape, говорили, что они никогда не играли ни во что подобное. Это отмечали даже те, кто игру терпеть не мог. Для нас это было очень важно. В Голливуде говорят: "Не существует плохого паблисити". Если люди говорят о том, что кто-то ненавидит фильм, то это значит, что они говорят о фильме, а значит — он популярен. Так же и с играми.

.EXE: Вы говорите об оригинальности игры, но из чего она складывается, эта мифическая оригинальность? Добротный, хорошо прописанный сценарий? Приятный звук? современная графика? "шокотерапевтический" дизайн? У вас что было на первом месте?

Т.С.: Все было на первом месте. Но для меня, в силу профессии, "первей" технология и дизайн. Чтобы предложить игроку что-то, чего он раньше никогда не видел, нужна технология. И нужен очень хороший дизайн — дабы продемонстрировать возможности технологии во всей красе.

З.П.: Я начинал в индустрии аркадных автоматов, и считаю, что интерактивность — это все. Отличная графика, замечательная музыка — это важно, однако без геймплея игра будет никакой. Это будет не игра, а... телевидение.

А дальше начинаются прописные истины: сценарий должен концентрировать в себе идеи игры; если разработчик сфокусирует свое внимание на сценарии, он будет четко знать, на что игра должна быть похожа, и тогда все встанет на свои места. Да, важность сюжетной линии меняется в зависимости от жанра, но сценарий помогает сделать игру самодостаточной.

Что там у нас еще... Большинство современных игроков ждет все более и более детализованной графики, и многие компании акцентируют свое внимание именно на этом, постоянно совершенствуя свои технологии.

А теперь парадокс: я считаю, что все это в конечном итоге делает игры слишком сложными для многих игроков, и аудитория таким образом постоянно сокращается. Конечно, тинейджеры останутся, но в игры играют не только они. И этих "остальных" ни в коем случае нельзя списывать со счетов.

Музыка? Важнейший фактор для создания в игре атмосферы; здесь работают законы кинематографа. В основе SlamScape лежала идея, что музыка должна соответствовать действию. Нам удалось кое-что сделать в этом направлении, и я надеюсь, что эти идеи получат в будущем широкое распространение.

Т.П.: Сюжет дает игре жизнь. Очень плохо, что сейчас все считают, что им необходимо 3D, чтобы сделать игру. Трехмерная графика — это просто инструмент. Звук — это инструмент. Это все инструменты, которые позволяют нам рассказывать истории. Если вам нечего сказать, зачем вам хорошие инструменты? Да, реализм важен, но если у разработчиков нет фантазии...

Очень важно помнить, что если нам нужна реалистичная графика, то было бы неплохо, если бы художники были знакомы с традиционной техникой рисунка, знали бы элементарные законы освещения и правила, связанные с пропорциями. И для 2D-, и для 3D-графики такие знания абсолютно необходимы. Но об этом часто забывают. Все компании в Америке хотят



создать мультфильм, подобный "Toy Story", но никто из них не отличается такой же любовью к анимации, тщательностью работы с деталями.

Та же картина и со звуком: все стремятся к реализму взрывов и лазеров. Я занимаю другую позицию: звук должен создавать настроения страха, торжества, радости... Поэтому я очень горжусь тем, что у каждого персонажа SS была своя музыкальная тема, громкость передавала расстояние, а темы нескольких персонажей могли накладываться одна на другую.

А еще дизайн.

Нужно постоянно помнить о мотивации игрока. Нужно думать о том, какую реакцию вызовет то, что вы делаете. И если вы что-то не понимаете в моем дизайне, я это исправлю, и буду исправлять, пока не добьюсь "чистого" варианта — веселого и вызывающего.

Нельзя бояться критики, потому что она на самом-то деле всегда помогает найти то, что вы ищете. И никогда нельзя заниматься дизайном в комнате, в которой присутствует больше четырех человек! Демократический дизайн — это сказки, игру надо делать в одиночку...

Вот такие интересные люди покинули мир игр для PC. Почему покинули? С тех пор как Viacom приказал долго жить, Тод Скуайрз работает консультантом по крупным компьютерным системам и не имеет к играм никакого отношения. Папалео трудится дизайнером в отделении Midway, которое специализируется на играх для автоматов. А Пайнс организовал собственную компанию — Cosmodog — и разрабатывает игры... для тех же аркадных автоматов. Обидно. Но такова, вероятно, судьба...

А теперь конкурс!

Очень хочется, хотя бы задним числом, одарить игру заслуженной народной любовью. Поэтому мы объявляем конкурс. В силу его сложности, вовсе необязательно отвечать на все вопросы, но ответа только на один, все-таки будет недостаточно.

Итак, дело в следующем: в игре есть секретный видеоклип и секретный уровень. На этот раз God Lives Underwater к видеоклипу отношения не имеет, это совершенно другая команда. Дорогой читатель должен:

1. Попасть на секретный уровень и прислать в редакцию скриншот с него.

2. Насладиться упомянутым видео и рассказать, как этого могут добиться все желающие.

3. Узнать снятых в клипе музыкантов, развлечь нас рассказами об этих людях и объяснить, почему они составили компанию GLU...

Призом, легко догадаться, послужат их записи. Хотя, это, конечно, лишнее, ибо удовольствие должен приносить процесс, а не приз.

Комментарий: поскольку соответствующие читы для PlayStation известны, друзей с приставками просим отдохнуть. Единственный шанс с их стороны - удивить нас развернутым ответом на третий вопрос...

НАС СЛУШАЮТ В 79 КРУПНЕЙШИХ ГОРОДАХ РОССИИ, АРМЕНИИ, КАЗАХСТАНА, КИРГИЗИИ, МОЛДАВИИ, УКРАИНЫ и ЭСТОНИИ.



Москва: 106,2 FM 69,8 УКВ

К В Е С Т Ы











Blade Runner

"Что ж, спасибо фирме Westwood за ее трогательную заботу о судьбе жанра! Ей-богу, у нее неплохо получилось!"

The Curse of Monkey Island

"Любимая фирма не подвела! В новой игре осталось все, чем славны и памятны предыдущие Monkey Island, — яркие, хотя и не слишком "героические" герои, в которых ты готов влюбиться с первого взгляда, совершенно бредовые, порой откровенно лишенные логики загадки, которые хочется решать и решать..."



Riven

"Жадные они, эти ребята из Cyan'a, ну что им стоило дать нам поуправлять этим на редкость логично и оригинально устроенным миром..."



7th Level — вместо некролога

Тихо почила в бозе славная 7th Level, известная квестерам тем, что пригрела на своей груди игрушечный сериал по мотивам творчества группы Monty Python. Мы давно замечали, что с 7th Level творится что-то неладное. Первым признаком неблагополучия стал неожиданный отказ компании от участия в ECTS — прямо накануне открытия выставки. Фирма так спешно продала свой выставочный стенд, что изменения не успели отразиться в каталогах и схемах.

Еще целых три месяца 7th Level боролась за жизнь, распродавая потихоньку свои уже вышедшие и еще только разрабатываемые игрушки и судорожно прижимая к груди любимое детище — новую игру по мотивам фильма "Монти Пайтон" — **Monty Python's Meaning of Life**. Увы, 7th Level проиграла и навсегда покинула игрушечный рынок, чтобы под новым названием заняться разработкой прикладных программ для Интернета. Впрочем, продолжение Monty Python'овского сериала фирма пристроила как нельзя удачно: права на Monty Python's Meaning of Life отошли к известной своими кинематографическими традициями компании Take 2, которая, как мы надеемся, в самое ближайшее время обнародует этот уже почти готовый шедевр.

Венок на могилку DVD

Вообще, как вы, наверное, заметили, в этом году не вышла ни одна из заявленных на конец 1997 г. киноигр. Отложены на 1998-й и Black Dahlia самой Take 2, и **Tex Murphy: Overseer** от Access. Всему виной — не оправдавшиеся надежды этих фирм на технический прогресс. Вот ведь несправедливость! Возьмем 3D-ускорители — и года не прошло с появления первой заточенной под них игры, а в большинстве современных экшенов без них уже просто невозможно играть. Access надеялась, что такое же стремительное распространение ждет и DVD-дисководы. Она даже поставила нам ультиматум: "Не получите в 1997 году нового Tex Murphy, если не купите DVD! Может быть, в следующем году мы вам что-нибудь слепим и на CD, для бедных, в порядке благотворительности, но приличные люди будут играть только на DVD!"



В принципе, Access права. DVD-технология — единственная надежда компьютерного видео. С ней кино наконец-то будет выглядеть как кино, а не как очередной эксперимент в области мультимедиа. Согласитесь, это существенно, и еще весной казалось, что DVD-дисководы ждет такой же бум, как и 3D-акселераторы. Напуганная угрозами Access, я в панике забегала, соображая, где же мне взять это самое DVD и каким оно должно быть, потому что четкий стандарт на эти устройства так и не установлен. Похоже, большинство геймеров, поломав голову над той же проблемой совместимости, решили не рисковать кошельком ради видеорадостей от Take 2 и Access. DVD-дисководы остались экзотикой, а гордые заявления Access — пустым трепом. Tex Murphy: Overseer выйдет с опозданием, только в конце января 1998 года, одновременно на DVD и обычных "компактах". Демократия победила!

SouthPeak экспериментирует

Фирма SouthPeak Interactive продолжает свои эксперименты с технологией Video Reality, позволяющей превращать обычное кино в материал для игры с обзором на 360 градусов, свободными перемещениями и множеством активных точек для размещения предметов, с которыми может контактировать игрок. Первая игра с использованием этой технологии **Temujin: The Capricorn Collection** вышла в свет в Америке уже больше месяца назад, но европейский выпуск отложен до начала 1998 года (когда, как мы надеемся, мы и сможем рассказать вам о ней поподробнее). Сейчас в планах фирмы значатся два новых проекта.

Первой выйдет **Dark Side of the Moon**, игра, выполненная в совершенно другой манере, нежели Temujin. Место видео в ней займут 3D-ландшафты, на фоне которых по-прежнему будут действовать живые актеры. Сюжет Dark Side традиционен, если не сказать избит. Вы, Джейк Райт, получаете наследство от мирно усопшего дядюшки и по условию завещания обязаны посетить место его смерти в окрестностях принадлежавшей покойному шахты. Дальше начинаются не совсем обычные сложности: шахта расположена на далекой планете Цефей-6, где установила свои рабовладельческие порядки некая крупная компания, а ваш дядюшка на этой планете вовсе не тихо скончался, а исчез при весьма загадочных обстоятельствах. Готовьтесь: весной 1998 года вам придется распутывать целый клубок мистики и социальных проблем далекого Цефея-6.



Следующая игра от SouthPeak Interactive — **20,000 Leagues: The Adventure Continues** будет выполнена в смешанной технике: половина игровых сцен будет представлять собой обработанные при помощи Video Reality кинофрагменты, а другая половина — 3D-ландшафты, причем нам обещают, что переходов между ними мы даже не заметим.

20,000 Leagues — вовсе не игроизация романа Жюля Верна, а скорее что-то вроде продолжения "150 лет спустя". Действие игры происходит в 2018 году, на Земле, озабоченной продовольственной проблемой. Расположенная в Сан-Франциско корпорация вашего папочки под названием "Морские ресурсы" посылает вас, Уила Стюарта, морского биолога, и небольшую команду, состоящую из бухгалтера, блюдущего корпоративные интересы, девицы — отставной подводницы в чине лейтенанта, и инженера, исследовать возможности создания подводной фермы.

Вместо подводного поля вы однако находите легендарный "Наутилус", который оказывается отнюдь не плодом воображения, а вполне реальным кораблем, да еще и (несмотря на почтенный возраст) вполне способным к плаванию. Вместе со своей командой и призраком капитана Немо, который обучит вас навигации, вы почти повторите давний вояж "Наутилуса" вокруг земшара, посетив Атлантиду, не менее живописную, чем в романе, Малабарские острова, Марианскую впадину, где по-прежнему обитает гигантский морской змей, Антарктику и "Таинственный остров". В пути вам придется спасать похищенных членов команды, сражаться с морскими чудовищами и убегать от судов американского флота, которые начали на вас охоту. Не забывайте при этом о своей основной цели — исследовании пищевых ресурсов океана.



Заняться добыванием морепродуктов мы сможем не скоро. Игра обещана только к осени 1998 года.

Legend нашла себя в сумасшедшем доме

Фирма Legend Entertainment наконец-то решила поделиться с общественностью деталями работы над новым квестом **The Blackstone Chronicles**. Оказывается, известный американский автор ужастиков, или, как он их сам называет, "психологических триллеров", Джек Сол сам предложил Legend сюжет новой игры. Везет же этой фирме на сценаристов! Года полтора назад в Legend точно так же наведался Джош Мендель, ставший с ее помощью автором Callahan's Crosstime Saloon — одной из лучших игр этого года.

Джек Сол не только написал сценарий новой игры, но и опубликовал шесть небольших книжек-прологов — по числу персонажей будущего шедевра. Действие The Blackstone Chronicles происходит в небольшом городке Blackstone в американской Новой Англии, где расположен старый сумасшедший дом. Все шесть персонажей игры были когда-то его пациентами. Каждый из них имел при себе какую-либо вещь, которая при попадании обратно в их семьи начинала творить зло. Об этом и рассказывается в книгах-прологах. Игра начинается через много лет после описанных событий. Оказывается, все шесть персонажей, и сам игрок в том числе, связаны между собой происхождением, они от одного предка — воплощения зла, и зло это до сих пор живо и гнездится в стенах давно заброшенного желтого дома.

В новой игре Legend пошла на новые уступки техническому прогрессу: в ней будут 3D-интерьеры, неплохие возможности перемещения и даже ограниченная (до 90 градусов) возможность смены ракурса при обзоре каждого локейшена.

Хотя в нашем сумасшедшем доме будет всего 25 комнат, каждую из них мы сможем детально рассмотреть, так что всего в The Blackstone Chronicles мы увидим около 170 видов и интерьеров.

Главная цель Джона Сола — хорошенько нас напугать. Кроме мистического сюжета и мрачнейших интерьеров, он планирует использовать в игре многочисленные потусторонние и просто смертельно напуганные голоса. В конце 1998 года мы узнаем, удастся ли этому производителю ужасов шокировать компьютерную публику так, как он пугает своих читателей. Все-таки нервы у нас в общей массе покрепче будут.

Полная труба от "Никиты"

Московская компания "Никита" решила внести свою лепту в повальную "мультизацию" нашего игрового рынка: приступила к разработке новой квестообразной игрушки под названием **"Полная труба"** и даже выпустила ее крошечную демо-версию.

По жанру "Труба", скорее всего, будет представлять из себя сборник пазл с включением аркадных элементов и весьма замысловатым, вполне "квестовым" сюжетом: некто Дядя потерял очень нужную вещь (авторы игры еще не решили, какую именно) и в процессе прочесывания собственной квартиры рухнул в таинственный мир подземных коммуникаций. Вытащить его оттуда, проведя по всем кругам канализационного ада, — наша задача.

Впрочем, "ад" этот в "Полной трубе" выглядит милым и привлекательным, и больше напоминает путешествие по чужой и вполне симпатичной планете, чем освоение родных подвалов.



По словам руководителя проекта Евгения Ломко, в "Трубе" "Никита" решила использовать "принцип Neverhood'а": весь "мир" и его обитателей создает и разрабатывает художник-мультипликатор Иван Максимов ("Болеро", "5/4", "Нити"), а компьютерщики отвечают за пазлы, уровни, правильную работу всех труб "Полной трубы" и другие "низкие" компьютерные материи.

Судя по всему, такое "разделение труда" уже дает превосходные плоды: "демка" выглядит просто потрясающе!

Броская, простая, но очень чистая и отработанная графика, мягкие тона, смешные пазлы и великолепно анимированные, вполне потусторонние герои — все настраивает на немного романтический и расслабленный лад и позволяет забыть о мерзких реалиях нашей повседневности, виртуальной и не очень.

Жаль только, что выйдет эта отдыхалочка очень не скоро: даже о полноценной "деме" разработчики будут готовы говорить не раньше апреля.

Будем ждать!

МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ **ОЛЬГОЙ ЦЫКАЛОВОЙ** (по пресс-релизам издательских компаний и фирм-разработчиков).

Проект №3 для агента №5

Journeyman Project 3

Ольга Цыкалова

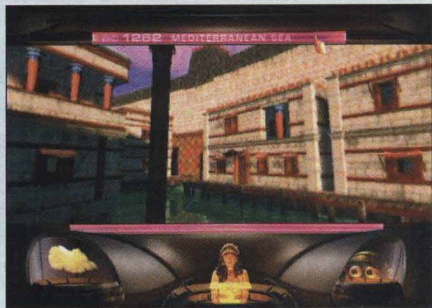
*Игра **Journeyman Project 3: Legacy of Time** до недавнего времени была одним из самых таинственных проектов Red Orb Entertainment.*
Все что мы знали о нем, касалось первых двух "серий" игры. Они до сих пор памятны своим навороченным сюжетом: в 24 веке некий ученый по имени Синклер изобрел машину времени. Земное правительство тут же наложило запрет на ее использование, опасаясь враждебных вторжений в прошлое планеты. Увы, вредный Синклер уже успел наломать в этом прошлом немало дров, и игроку в роли агента №5 Кейджа Блэквуда пришлось отправиться по его следам, исправляя "временные" отклонения. Во второй серии агент №5 боролся со своей напарницей — агентом №3, распродававшей направо и налево секреты перемещений во времени...

Сюжет новой игры еще сложнее: мы узнаем, что отправленная нами в свободный полет во времени в завирусованном скафандре №3 жива и строит новые козни. Вторжения в прошлое приняли катастрофический характер, и одна из враждебных космических рас занимается этими пакостями столь успешно, что успела разрушить три старейшие земные цивилизации: Атлантиду, Эльдорадо и Шангри-ла. Инопланетный разум жаждет получить некий магический предмет, развалившийся на части, канувшие именно в этих трех местах. Нам придется снова отправиться в прошлое, на поиски пропавших кусочков — если мы их не найдем, инопланетяне уничтожат Землю.

Кто в доме хозяин?!

Долгое пребывание в тени славы Большого Брата по имени Riven вряд ли поможет Journeyman Project 3 в трудной борьбе за геймерский кошелек. А жаль!

Journeyman Project 3 отличается от Riven,



как Луна-парк от музея. Высокое искусство, конечно, в жизни необходимо, но действовать самому обычно приятнее, чем созерцать. Journeyman Project 3 предлагает нам как раз то, чего почти лишен Riven, — возможность играть, играть и еще раз играть.

Взять хотя бы интерфейс. Возможностей "выбора" у нас хоть отбавляй! Не в пример многим современным играм, он занимает изрядное место в нижней части экрана: кроме инвентаря и электронного советчика, который мерзким голосом выдает подсказки по первому требованию, в центре панели, радуя глаз, находится наша краса и гордость — костюм для перемещений во времени. Конечно, ходить в этом громоздком прикиде по древним мирам тяжело и опасно, поэтому у вас есть возможность полностью имитировать любого встреченного в игре персонажа — не только его одежду, но и лицо, и голос. Таких нарядов за время пребывания в каждом мире у вас накопится изрядное количество. Знай выбирай, да дури древнюю наивную публику!

При этом, несмотря на упомянутую несколько старомодную манеру взаимодействия с компьютером, Journeyman Project 3 предлагает нам все последние квестовые технологические достижения, включая полный обзор по вертикали и горизонтали, но "играбельная" технология Red Orb Entertainment довольно сильно отличается от Omni 3D, роскошной системы компании Cryo. Стоите вы, озираетесь по сторонам или движетесь, качество картинки остается постоянным. В сущности, предметы выглядят менее четкими, чем, скажем, в Atlantis, но зато вам не придется ломать глаза при переходе из одного режима в другой. Картинка слегка расплывчата, но стабильна, не дрожит и не мерцает. Да и сами перемещения, хотя и по-прежнему принудительные, выполнены вполне корректно, по крайней мере в демо-версии: несколько шагов в нужном вам направлении — и остановка.



Нам с ними работать!

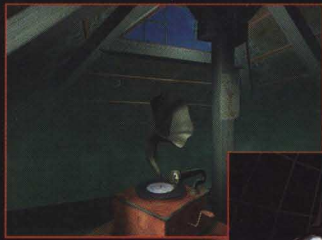
В игре будет много видеоперсонажей. Видео здесь (опять же по сравнению с Riven) чуточку менее качественное, зато со всеми героями можно пообщаться, да еще и прикидываясь их друзьями или соседями.

Задачи в игре будут тесно связаны с сюжетом. В "деме" нам предлагают только одну из них — добыть золотой медальон, дающий право входа во дворец атлантов. Задача не сказать, чтобы очень сложная, но интересная и приятная. Жители города собираются на праздник. Только гончар и его сестра, переводящая оливки на масло, остались в своих мастерских: надо закончить срочную работу, иначе будет им вместо праздника хороший атлантический срок.

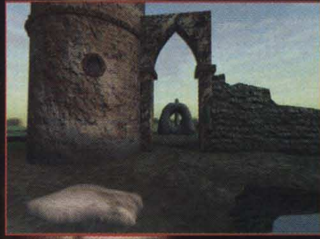
Нам все это на руку — и их усталость, и отчаяние, и то, что работа кипит. Достаточно явиться к гончару в образе его сестрицы и намекнуть, что мы готовы за него поработать, — и усердного горшечника и след простыл!

Крадем кусок сырой глины, навещаем сестрицу, снимаем слепок с оттиска дворцовой печати на кувшине с оливковым маслом и суем его в печь для обжига. Теперь осталось только покрыть глиняную болванку золотом — и медальон-пропуск готов!..

Не сомневаюсь, что подобных развлечений в Journeyman Project 3 нам хватит не на один день, а то и неделю счастливой игры. То-то повеселимся! В январе.

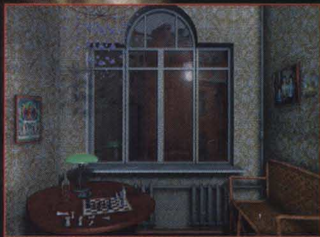





КОЛЬЦО ВРЕМЕНИ





Петербургская квартира, подъезд с рисунками на стенах, чердак со старыми вещами, православный храм, древние святилища Британии, Египет и Тибет свернуты в Пространстве и Времени и помещены в виртуальный компьютерный Мир. Вашим гидом в этом Мире будет сам Б.Г., а предметы Мира хранят песни и видеоклипы.

Борис Гребенщиков сотрудничал с коллективом разработчиков, принимая участие в планировании состава песен, идеологических и художественных решениях диска, записи эксклюзивных видео- и аудиоматериалов.



ÅКВАРИУМ

Компания "БУКА", Москва, Каширское шоссе, д. 1, кор.2, т.111-5156, http://www.buka.com, e-mail: buka@dol.ru

Бука

Лезвие бритвы

Ольга Цыкалова

Крутые из пробирок, или Детектив по мотивам

Если оттащить от компьютера какого-нибудь заядлого стрелялочника или стратега, прислонить к стенке и страшным голосом спросить его, почему это он, подлец, не хочет играть в квесты, сколько-нибудь вразумительного ответа, скорее всего, не последует. Жертва будет что-то блеять о дебильных загадках, отсутствии логики, о том, что не хочет она, видите ли, вести долгие беседы с говорящими головами и тыкать инвентарь в каждую дырку, что FMV — мастдай, а двухмерная анимация слюнява и ненатуральна. То есть выскажет свои претензии к тому, КАК устроены квесты, а вовсе не к их сути и содержанию. До этого дело просто не дойдет.
Возрадуйтесь, гяуры: специально для вас фирма Westwood Studios (публикатор — Virgin) наконец-то выпустила обещанный хит сезона — игрушку *Blade Runner*, сделанную по мотивам одноименного культового фильма 80-х годов. Задолго до выхода все уже знали, что Blade Runner — то, чего мы так долго ждали, то, что сумеет вдохнуть жизнь в угасающий жанр. Реклама шумно обещала нам торжество экшена в квесте — полное 3D, реальное время и суперинтеллектуальных персонажей.

В игре нет видео, нет обычной мультипликации, нет говорящих голов, нет ненавистного инвентаря. Зато в ней есть крутой небритый 3D-герой, вытаскивающий пушку почти так же часто, как и портативный компьютер, его не менее резвая подруга в черных очках и разговоры вроде "Ну что ты уставился на мою задницу? — Но я же не могу сделать с ней ничего другого! — А ты разве просил?". В ней есть драки, стрельба, погони и полеты на мощнейших машинах, есть коварные злодеи и их сексапильные жертвы.



Обман трудящихся: классика жанра

Тем терпеливым парням, что еще не бросили читать этот текст и не рванули в магазин за игрой, по секрету сообщу, что все эти красоты — сплошное надувательство, что все это — он же, квест, старый добрый и обычный. И не так важно, что у героя пистолет: как вынет, так и обратно спрячет. И разговоры хоть и "крутые", но по-прежнему длинные-предлинные, и инвентарь, в сущности, остался, только теперь он живет в компьютере — посмотреть можно, а вот дверь им открыть или в карман сунуть — нет. Зато "упакован" этот квест тщательнейшим образом, ну просто как рождественский подарок, каковым, впрочем, и является.



Чего стоишь?! Сейчас взорвется!

Соевый суп, фальшивые собаки и Motion Capture

"Интро" к игре валит с ног. Таких 3D-моделей вы еще не видели! Это люди, просто живые люди, со всеми их ужимками, повадками и жестами. Правда, вскоре вы поймете, что глаза у них "стеклянные", а движения излишне плавные, но типажи сделаны столь жизненно, что каждая новая вставка-мультик просто шокирует.

Потом начинается игра. Лос-Анджелес 2019 года выглядит не особенно приветливо (вот ужас! ведь почти у каждого из нас есть шанс дожить до этого мрачного времени!). Представьте себе: вечная темень, непрекращающийся дождь, земля и вода отравлены радиоактивными отходами, искусственные животные, соевая еда, ободранные здания — что называется, "без излишеств", зато с непонятными батареями и кабелями в самых неожиданных местах.

Этот набор отвратительных примет ближайшего будущего уже настолько навяз в зубах, что лично я почти уверена, что так оно и будет: согбенной радиоактивной старушкой я буду вылезать на крышу родной трущобы и плестись под проливным дождем к своим летающим "жигулям", чтобы смотаться

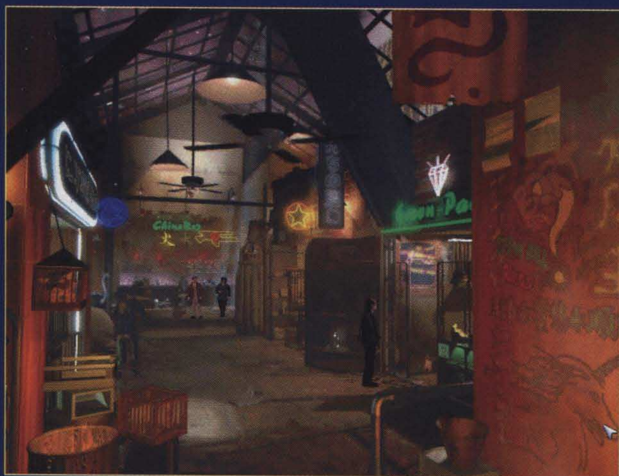
в Чайна-таун (который, следуя за процентным соотношением китайцев, покроет к тому времени доброю половину Земли) и пощелкать вставной челюстью над тарелкой с вонючей соевой жижей, долженствующей изображать суп из морепродуктов. Никогда еще будущее не казалось мне столь мрачным (кажется, это цитата)!

Однако наш герой — храбрый охотник за роботами, — похоже, другой реальности не знает и вполне доволен тем, что у него есть. А есть у него верный пес (живой и потому безумно дорогой), трущобного вида квартирка и родное полицейское управление, где он может всласть пострелять в тире, пообщаться с суперкомпьютером, подследственными, начальством и лабораторией, а если повезет, то и с красоткой-напарником, самой живой моделью в игре — стеклянные глазки спрятаны за темными очками, а плавная с заносом в метр походка прилагается по определению.


Маленькая Люси — жертва грязных домогательств.

Расовые беспорядки: дети пробирок против людей будущего

Наш первый рабочий день начинается с расследования дела о разгроме зоомагазина. Предположительно, здесь поработали репликанты — искусственные создания, все отличие которых от людей сводится к тому, что они появились на свет из пробирки. Еще они, возможно, страдают повышенной агрессивностью и отсутствием моральных ценностей. Впрочем, кто



нынче этим не страдает? Так что репликанты потихоньку живут "среди нас", а иногда и подают голос — протестуют против своего неравноправного положения, взрывая бомбы и убивая всяких не очень симпатичных личностей, замешанных в их собственном производстве.

И представьте себе, находятся такие гнилые интеллигенты, которые псевдочеловеков жалеют и организуют на праведную борьбу, да еще и нас пытаются распропагандировать, сидя при этом за решеткой (и что самое интересное, мы вполне можем им поддаться). Отличить репликанта от человека проще простого — для этого есть специальная портативная машина, измеряющая реакцию подопытного на всякие неприятные вопросы, только вот заставить подозрительную личность пройти этот тест очень непросто — кому захочется расставаться с жизнью, пусть даже и искусственной! Так что работа нашего героя сопряжена с изрядной долей опасности (что естественно для суперсовременной игрушки), а также менее современным долгим и кропотливым трудом.

А вы говорите — не квест!

Место преступления нам придется просто-таки пропахать на брюхе. Пиксель-хантинг — обычное, в общем, дело. С потерпевшими и свидетелями тоже придется общаться долго и усердно. Голов нам не покажут, выбирать вопросы тоже не дадут. Зато у вас есть возможность выбора между несколькими линиями поведения (хороший-плохой-злой — тоже приемчик вполне пропылившийся), которая иногда помогает сдвинуться с мертвой точки в разговоре.

Все добытые вами улики заносятся в компьютер, а затем их следует анализировать и группировать. Анализом мусора с места преступления занимается, естественно, полицейская лаборатория, а фотографии вы разглядываете сами, добывая из них с помощью суперкомпьютера малозаметные детали.

Вам это ничего не напоминает? Вспомните Spycraft, к примеру... Ничего не поделаешь — перед вами самый что ни на есть настоящий полицейский симулятор, но очень большой и сложный. Преступления репликантов и их неразборчивых в средствах оппонентов множатся с устрашающей скоростью, досье на преступников пухнут на глазах, коллекция улик переливается через край, а на карте высвечиваются все новые злачные места, требующие вашего немедленного прибытия.

Поспешай медленно

Будут ли ваши действия в этой ситуации достаточно быстрыми? Это не праздный вопрос, ведь игра заявлена как первая адвенчура, идущая от начала до конца в реальном времени


Ученый-генетик — белый брат репликант . Вернее, пап .

(как же-с!). И не получится ли, что излишние раздумья над очередной уликой будут стоить жизни новой жертве злобных нелюдей (или не менее злобных людей)?

Сначала я изрядно нервничала, сохраняя и повторяя эпи-


Сейчас прольется чья-то кровь!

Город Лос-Анджелес, оказывается, густо населен всевозможными страннейшими типами, которые шатаются по улицам, сидят в забегаловках, то есть ведут себя, как обычные люди. И с ними вполне можно поговорить. Вот только что эти мирные обыватели вам ответят? Представляете придурка, который пристает на улице к обкурившемуся панку с вопросом: "Вы употребляете наркотики?", или к детине явно криминального вида с предложением помочь полиции... Ясное дело, ответа вы не дождетесь, или получите вместо него не относящийся к делу треп. Хотя, конечно, приятно, что мы не совсем одиноки в этом враждебном мире.

Правда, бывают накладки. Наша напарница тоже иногда шатается по улицам в виде "необязательного" персонажа. Забавно, когда она проходит мимо, не замечая ни нас, ни своего главного подозреваемого, поимкой которого займется несколькими минутами позже и совсем в другом месте.

У основных героев, впрочем, мозги устроены гораздо тоньше. Любая вариация в вашем поведении может изменить ход игры. Не найденная вовремя улика, неправильно заданный тон разговора — и реакция собеседника может измениться, так что сохраняйтесь почаще и пробуйте варианты — иногда получается забавно.

зоды с максимальной скоростью, но скоро поняла, что все это — суета сует. Реального времени в игре нет и быть не может, потому что нет часов и нет и намека на смену дня и ночи. Время в игре течет так, как этого хочется ее создателям, то есть по большей части совсем никак не течет, а смирно дожидается, пока мы справимся с очередной задачей.

Самый забавный пример — со взрывом бомбы. Вроде бы она с часовым механизмом, но сколько бы мы ни ходили вокруг здания, в котором она тикает, бомба не взорвется, зато если мы войдем внутрь, то действовать надо будет быстро. И опять-таки, если мы просто войдем и выйдем, то она взорвется, но попозже (думает, наверное, дурочка: "А вдруг они еще раз сюда сунутся?"). Что же касается необходимости сна для перехода от одного эпизода к другому, то это уже давно, задолго до Blade Runner придумали. Так что в этой игре "ощутим элемент действия в реальном времени" — и не более того! Не могу, конечно, удержаться и не напомнить всем, всем и всем, не игравшим в замечательную игрушку The Last Express, что это и есть единственный пример адвенчуры в реальном времени от начала и до конца — первый, и пока единственный.

Ну что за люди! Ни выпить, ни поговорить...

Ну, что еще должно быть в современной игрушке — кроме 3D и реального времени? Ах да, искусственный интеллект!



Если на первом CD есть пистолет...

Да, пострелять вам все-таки удастся. Даром что ли у вас в каждой опасной ситуации пистолет просто прыгает в руку? Но не переусердствуйте: убийство невинного свидетеля, скорее всего, аукнется вам впоследствии. Помните, чему вас учили в полицейском тире: стрелять можно только в тех, у кого в руках оружие! Слава богу, таких в игре предостаточно. Если вы правильно сориентировались в ситуации, процесс отстрела не потребует от вас особых усилий — прицел удобен, и мышка наша быстра.

Спасибо Westwood за...

Что ж, спасибо фирме Westwood за ее трогательную заботу о судьбе жанра! Ей-богу, у нее неплохо получилось! Хотя графика в игре, не в пример неинтерактивным вставкам, выглядит мутноватой и густо пикселизованной, голоса персонажей гнусавы и неразборчивы (впрочем, чего вы хотите от людей, живущих под постоянным дождем!) и случаются накладки в переплетении действительно многочисленных сюжетных линий, играть в нее интересно, сюжет в отличие от тягомотины большинства квестов развивается очень динамично, и возможностей для действия нам предоставляют массу, даже не считая нашего верного последнего аргумента из кобуры подмышкой! Посмотрим теперь, купятся ли на блестящий фантик и рекламную шумиху заядлые квестоненавистники!

Глядишь, потом они и саму конфетку под названием "квест" раскусят, подобреют, станут адвенчуры покупать...

Blade Runner

Разработчик
Westwood Studios

Издатель
Virgin

Рейтинги
Графика 85%
Звук 70%
Сюжет 85%

Интересность
87%

Системные требования
Pentium 90, 16 Мбайт RAM, 4-скоростной CD-ROM, Windows 95/MS-DOS

Г.Иванович

Проклятые обезьяны

Делай раз: идем в парикмахерскую, выгребаем из кармана пригоршню вшей, встряхиваем и бросаем их на клиента. Блеск!
Делай два: в той же парикмахерской подбираем с пола леденец, облепленный волосами (парикмахерская же!) и покрытый слюной, облизываем и засовываем его себе в... ну... туда, где у нас весь инвентарь хранится. Замечательно!
Делай три: подкрадываемся к спящему на пляже человеку, выливаем на него растительное масло, ждем пару минут и сдираем рисунок на спине (нужную нам карту!) вместе с кожей.
И, наконец, после всего этого мешаем водку с пивом, добавляем что-то типа димедрола, пьем залпом на выдохе. Расстройство зрения, галлюцинации, асфиксия, смерть. Все, Game Over. The End. Ура!

"Ну, на самом деле, кто я такой? Всего лишь претендент на звание пирата со смешным именем, главный персонаж одной из многих компьютерных игр, может быть, с перспективой стать объектом издевательств над собой еще в нескольких сиквелах. Эх!.."
Гайбраш Трипвуд, стойка бара в отеле Гудсуп на Острове крови, после принятия "лишней" стопки...

Все это — не плод больной фантазии автора после особо неудачного дня. Нет, это всего лишь типичные ситуации из нового квеста от американской компании LucasArts — третьего Monkey Island, **The Curse of Monkey Island**.

Отступление

В качестве небольшого отступления от темы хочу использовать представившуюся возможность и передать привет... нет, высказать наболевшее о компании "Лукас Артс".

Итак: будь моя воля, запретил бы я им заниматься всем прочим, кроме приключенческих игр! Ничего не имею против Dark Forces или Tie Fighter! Хорошие игры. Но у других фирм это получается так же хорошо, или даже лучше, а в жанре квеста "Лукас Артс" просто нет равных. Ну и что, что не основоположники, ну и что, что Infocom написал самый первый текстовый квест, а Sierra — графический! Бразильцы тоже лучше англичан играют в футбол!


Что прикажете на горячее, э-э..., сэр?

И вот, вместо того чтобы играть в футбол, ребята отвлекаются, и хороших квестов появляется в последнее время совсем мало: один-два в год. Понятно, что традиционные "point-and-click"-квесты в нынешние времена строгого учета каждого миллиона полигонов в секунду не в моде. Но в конце-то концов тренировки требует не только спинной мозг! А квесты от "Лукас Артс" — это лучшее, что может предложить игрушечная индустрия интеллектуальному, хотя и неравнодушному к незатейливым шуткам любителю посидеть за компьютером.


Остров крови. Хм, справедливое название.

Спинной мозг может отдыхать!

Долгих четыре года я ждал третьего Monkey Island. Я был одинок и несчастен, и ничто не могло меня утешить! Ни повышения зарплаты, ни другие регулярно наступающие приятные события в личной жизни не могли заслонить от меня не тускнеющую с годами величественную панораму Острова обезьян. "И стоило столько времени надеяться?" — спросите вы.

Стоило!

Прямо говорю. Любимая фирма не подвела! В новой игре осталось все, чем славны и памятны предыдущие Monkey Island, — яркие, хотя и не слишком "героические" герои, в которых ты готов влюбиться с первого взгляда, совершенно бредовые, порой откровенно лишенные логики загадки, которые хочется решать и решать... Только теперь все это подано в красивой обертке SVGA-графики и стереозвука. А что еще требуется от сиквела, чтобы быть успешным? Узнаваемость, да несколько не слишком навязчивых новшеств, не мешающих старому квестеру уютно ностальгировать!

Юмор как пункт в меню

Хохмы начинаются уже в меню настройки. Угадайте, что там есть? Ну, о чем поют в последнее время все игровые журналы? Чего всем хочется, а ни у кого нет? Правильно, речь о 3D-ускорителях! Так вот, в меню настройки параметров есть пункт "Активизация трехмерного интерфейса при наличии 3D-видеокарты". Правда, авторы тут же убедительно просят каждого, кому удастся этот самый интерфейс активизировать, сразу же сообщить им, как ему это удалось. Выходит, "Лукас Артсу" активизировать не удалось.

Мультфильм-заставка моментально пробуждает воспоминания о героических временах первых Monkey Island'ов. Как же иначе: Лечак жив, опять домогается руки Элейн, которая, естественно, отбивается от постылого всеми доступными женщине средствами (типа "Сегодня замуж не могу, я вечером голову мою!").

И вот, когда последняя надежда потеряна, под знаменитый "фирменный" мотивчик сериала к осажденной крепости на неизвестно откуда взявшемся на океанских просторах аттракционном электромобильчике подплывает наш неутомимый герой! Уж он-то разберется, покажет этому зомби-пирату, как доводить гордую губернаторшу до интимных (хотя и заочных) признаний в любви к погибшему Гайбрашу Трипвуду (то есть к нам самим, явившимся в третий Monkey Island живыми и здоровыми, хотя и в несколько изменившейся с предыдущей серии комплекции)!

Юмор "Лукас Артс", к счастью, с годами не портится, или не меняется (это уж как кому нравится), впрочем, как и знаменитый, памятный нам со времен Full Trottle интерфейс в виде всплывающей от щелчка мышью золотой монетки, на которой обозначены возможные действия.

Выбери обезьяну сам!

Зато в новой игре появилась интересная новинка: возможность выбора уровня сложности. На "обычном", если не хочется особо мучиться, процентов 30 загадок уже решены. На уровне же "Мега-обезьяна" (да-да, именно так называется уровень "для умных") вам придется еще немало попотеть, добывая нужные для решения загадок предметы.



Болото. Козлиный череп. Логово жрицы Вуду. Брр.



Посетите лучший пиратский курорт Карибского бассейна — остров Награбленного добра.

Как всегда, LucasArts не обошла вниманием слабослышащих или же слабопонимающих английский язык геймеров. В игре предусмотрены субтитры, но если у вас с восприятием английского на слух все хорошо (то есть вы успели поиграть в достаточное количество компьютерных игр), смело отключайте текст! В этой игре, не в пример некоторым, речь четкая и понятная, без излишнего выпендрежа (и все-таки не премину съехидничать: ну почему, почему плохие ребята во всех американских компьютерных играх говорят с "европейским" акцентом"?! Французским, немецким или восточно-европейским — не важно. А в европейских игрушках, наоборот, "американят", как могут. Есть, есть свои загадки в проклятом Буржуинстве!).

И все-таки, что мы тут будем делать?

"А пазлы? Что насчет пазл?" — спросите вы меня. И я отвечу!

Пазлы на уровне. Самое главное — всегда помнить, что вы играете в божественный Monkey Island от великой LucasArts, и держать наготове ваше воображение и чувство юмора. Только тогда вы сумеете хоть сколько-нибудь продвинуться в этой игре!

Общий совет: чем смешнее возможная комбинация предметов, чем унизительнее предполагаемая ситуация для объекта или персонажа, которые участвуют в ней, тем больше вероятность того, что вы на правильном пути! (См. впечатляющие примеры в начале рецензии.) Если уж ваш герой заявил, что он "первей умрет", чем возьмет в руки некое надувное плавательное устройство, — будьте



Гайбраш в городе детской мечты.

уверены, плавать ему в этом "устройстве" — не переплавать!

Старый друг — лучше новых двух!

Кстати, об униженных и оскорбленных персонажах: в игре обитают почти все наши старые знакомцы из предыдущих серий! Тут и три друга-пирата "низкой моральной закваски" — теперь они открыли парикмахерский салон; и любимец публики торговец Стэн; и каннибал-вегетарианец Лимонная Голова...

Естественно, не обошлось и без дебютантов. Ну куда MI без говорящего черепа Мюррея! Как у любого молодого актера, претендующего на успех, есть у черепа коронная фраза: в ответ на домогательства Гайбраша череп рычит: "Отойди от меня, ты, мерзкий извращенец!". И начинает плакать — горько, искренне! Учитывая, что юный Трипвуд пытается всего-навсего всучить ему его же, Мюррея, собственную костлявую руку, смотрится это более чем драматично!


Единственное приличное место на всем этом острове.

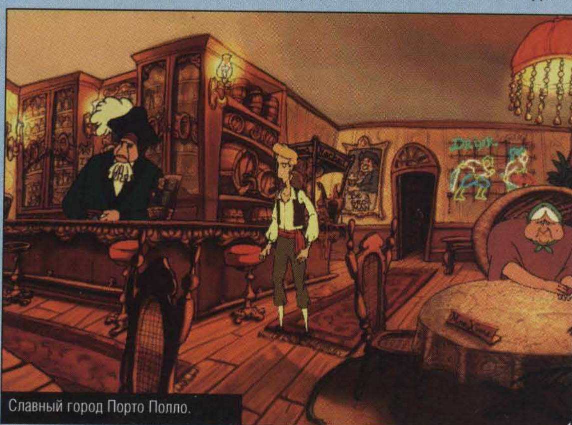
Ну вот, только разошелся — и вспомнил слова матери: "Сынок, не перехваливай детей, им потом тяжело в жизни будет!"

Чтобы "Обезьяньему острову" было легче, вспомню ему все плохое, разочаровавшее.

Есть, есть на Солнце пятна!

Начнем по порядку.

Элейн в опасности, каждая минута дорога, а герой наш ходит не торопясь, "морской" поступью, вразвалочку, серьезно притормаживая во время прохода через экран. Иногда на путь от одного локейшена до другого требуется полминуты, не считая времени загрузки очередной сцены с компакт-диска. Опции, позволяющей увеличить скорость телодвижений Гайбраша, нет. Очень меня это раздражало, особенно когда идешь куда-нибудь далеко, проверить очередную сумасшедшую версию.


Славный город Порто Полло.

Дополз, проверил. Аргхх, неправильно! Ползешь обратно. Ну что стоило запрограммировать ту же клавишу "Esc" под моментальную смену сцен!

Следующее. Часть третья игрушки ну абсолютно в ней лишняя и вызывает недоумение: неужели это сделали в LucasArts?!

Лишняя по той простой причине, что в ней вы один в один (без всяких оговорок!) повторяете одну из головоломок первой серии. Ту, где нужно победить в фехтовании, нанося оскорбления. Больше в этой части нет НИ-ЧЕ-ГО.

Третье, оно же последнее. Даже на сложном уровне пазлы (в сравнении с предыдущими частями) слишком просты. Не скажу, что щелкал их, как орешки, но все они достаточно очевидны. Особенно если вы играли во все предыдущие Monkey Island.

Конечно, утверждение, что то, что игра стала легче, является недостатком, спорно, но все-таки... Поставьте себя на место человека (геймера по-нашему), заплатившего за игру энную сумму денег и закончившего ее за пару дней! Не в этом ли кроется причина упадка нашего любимого жанра? Вряд ли вы сразу же начнете играть в квест по второму разу! Загадки те же, редактора уровня нет, лучшего друга по сети не смешаешь с грязью....

Всем, всем, всем!

И все же, все же, все же! Всем, кто любит приключенческие игры и соскучился по настоящему классическому квесту, а также тем, кто не соскучился и не любит, но страдает от своего несовершенства и ограниченности, и предназначается прощальный призыв этого текста!

Если вы дочитали его до этого места, разумеется.

Дорогие мои, оторвите скрюченные от напряжения пальцы от WSDA (кто не понял, звоните Х.Мотологу), жмите тильду, печатайте "QUIT" (все равно всех не перебьете), берите полтинник (не будем уточнять, чего), бегите в магазин или куда там еще, купите занимательную игру от LucasArts "Проклятие Острова обезьян" и поиграйте в нее. Хоть посмеетесь.

И запомните:

"Не-ет, в квестах от "Лукас Артс" главный герой не умирает. А может быть, они придумали что-то новое?"

(Могильщик Морт над "трупом" Гайбраша Трипвуда.)

The Curse of Monkey Island

Разработчик
LucasArts

•

Издатель
LucasArts

•

Рейтинги
Графика 88%
Звук 75%
Сюжет 90%

Интересность
87%

в ретроспективе:
Secret of Monkey Island: 80%
LeChuck's Revenge: 95%

Системные требования
Pentium 90, 16 Мбайт RAM, 4-скоростной CD-ROM, Windows 95

Новое Mystическое путешествие

Ольга Цыкалова

Люблю я пышное природы увяданье!

...Вот и дождались: со скрипом и превеликими сложностями Myst 2, или, если точнее, *Riven: The Sequel to Myst* (Cyan/Red Orb Entertainment), все-таки дополз до "немытой России" и нашей редакции. И, конечно же, сильно нас удивил. Не сказать, чтобы красотой и играбельностью. Странный он какой-то оказался, не такой, как все. И до того странный, что даже и непонятно, красива или уродлива эта игра, сложна или примитивна, новаторская она или, напротив, устаревшая.

Ясно одно: игры в этой игре осталось совсем немного, и обозревать мир Riven лучше каким-то новым и особенным, неигровым порядком.

Что такое Riven?

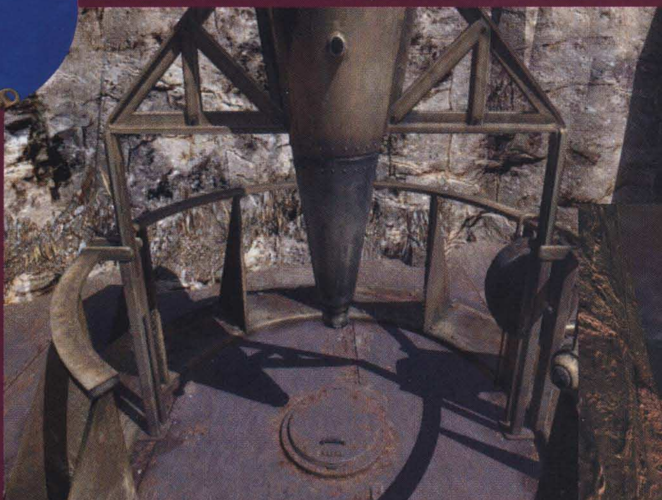
Пять скалистых островов посреди теплого синего моря со спокойными песчаными бухтами, лесами, полными гигантских деревьев, несколько слюнявых цветочков размером с капустный кочан и сказочных светящихся грибов с корытце, расслабленных букашек, птичек и местного примитивного народца, не устающего почитать своих древних богов. Таким мы видели Riven на ранних скриншотах и в "деме".

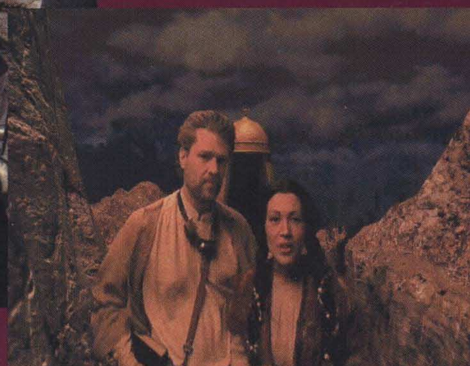
Однако в реальной игре сразу становится ясно, что все это — лишь видимость, оболочка, под которой скрывается подлинная жизнь Riven, жизнь (точнее, постепенное разрушение) машин и механизмов, стали и камня, из которых рукой сумасшедшего изобретателя был воздвигнут этот мир.

Славно смотрятся в морской дымке острова, живописно опутанные ржавыми трубами; среди веселенькой листвы и цветочков то и дело проглядывают металлические конструкции; в могучих деревьях живут не гномы, а лязгающие лифты, — и сколько еще всяких механизмов и деталей, оставшихся от этого строительства, разбросано по островам!

На первых порах полуиндустриально-пасторальные панорамы Riven режут глаз, а иногда и просто бесят. Скажем, в начале игры приходится потратить немало усилий, чтобы через роскошный "золотой" храм попасть в здание с гигантским, сверкающим на солнце куполом.


Сумасшедший хозяин Riven'a.





Что в нем? Еще более роскошный храм, дворец или обсерватория, на худой конец?

Нет! Оказывается, это просто водопроводная станция с переплетением труб и железных мостков внутри, над лениво плещущимся резервуаром с водой, а сверкающий купол сделан из обычного кирпича и довольно давно и небрежно покрашен золотой краской.

Таких "обломов" в игре не счесть, и постепенно понимаешь, что иначе и быть не могло. Riven — не сказка, не фантазия, это живой мир, мир, где все естественно, логично и по-своему красиво, а сама игра больше похожа на скрупулезно сделанный документальный фильм из жизни далекой планеты или, может быть, совсем наоборот — она про жизнь мироздания, которое все мы знаем так хорошо, что давно уже не замечаем.

Все мы выросли на свалке. Кто не помнит восхитительные пустыри с грудами строительного мусора, заброшенные подстанции, холмики с таинственными же-

лезными дверцами! Эта вселенная не была мертвым миром человеческих отбросов. Она жила своей скрытой жизнью. Одиноко испускающая пар труба посреди пустыря, луч света из дырочки в асфальте двора, ржавая вагонетка на взявшейся за ночь из ниоткуда куче грунта, старый холодильник, вросший в землю в лесной глуши, — все это намекало на некое особое, недоступное нам бытие вещей.

Наверное, именно это, самостоятельное существование брошенных человеком предметов когда-то так заворожило создателей Riven, что они не пожалели четырех лет упорного труда, создавая мир, в котором все законы реальности встали с ног на голову, — сама природа в нем стала результатом и следствием человеческого труда, причем труда давнего и много лет назад заброшенного. И этот мир, как мир любого городского пустыря, полон своеобразной прелести упадка и разрушения и отражен в игре с удивительной логичностью и естественностью.

Если есть работающий механизм — для него обязательно найдется источник энергии; если вы видите пни, значит, где-то объявятся следы бревен; если на недосягаемой высоте видны какие-то признаки человеческой деятельности, значит, туда обязательно найдется дорога; если вы забрались на вершину горы, будьте уверены — вам тут же покажут ослепительный вид, который открывается с этой точки; если вы наткнулись на люк, который никто не открывал многие десятилетия, — он будет ржавым, старое дерево мостков — побелевшим, камень пещер — выветрившимся...

Мечты о золотом куполе...

Камень, вода и железо

Жизнь вещей и веществ — самое главное в Riven'е. Деревья, букашки, травка, животные, люди — это лишь жалкие дополнения к камню, воде и железу, из которых состоит этот мир. Количество текстур и форм "неживой" природы в Riven'е не имеет аналогов в компьютерном мире. А если добавить сюда реакцию этих самых текстур на различные условия освещения... Вот пещера освещена синим светом, вот — красным, вот камень на ярком солнце, вот в глубокой тени. Вот проржавелый люк, вот с пятнами ржавчины, вот просто потемневший от времени — вариантов и нюансов не счесть.

Нет, все эти красоты бледнеют перед той поистине маниакальной тщательностью, с которой в Riven'е изображена вода! Похоже, нет ни одного ее природного состояния, мимо которого прошли бы авторы игры. Вода глубокая и мелкая, стоячая и текущая, спокойная и волнующаяся, плюс, конечно же, все эффекты прозрачности, подсветки и отражений, которые только могут в этой воде возникнуть. Целые эпизоды игры создавались с единственной целью — показать "новую" воду...


...и жестокая реальность.

...С которой создатели Riven слегка перемудрили. Из-за того что вода в игре — это абсолютно "научная, правильная" вода, выглядит она весьма неестественно. Наверное, в реальности мы просто не замечаем всех нюансов вододвижения, а воспроизведенные на компьютерном экране, они оставляют ощущение некоторой суетливости и ненужного мельтешения.

Как ни велик мир игры — целых 5 CD, все равно циановцам не хватило места для экспериментов над фактурами и веществами! В лаборатории вы найдете забавную, хотя и совершенно бесполезную вещицу — горелку, соединенную с шаром, наполненным прозрачным газом. Интересно, сколько времени авторам пришлось трудиться, чтобы с такой немыслимой точностью показать едва заметные изменения в преломлении света в нагревающемся газе? Вот уж воистину люди работали ради собственного удовольствия!



Человека забыли!

Да, ради собственного, а не нашего геймерского удовольствия создатели Riven развлекались со





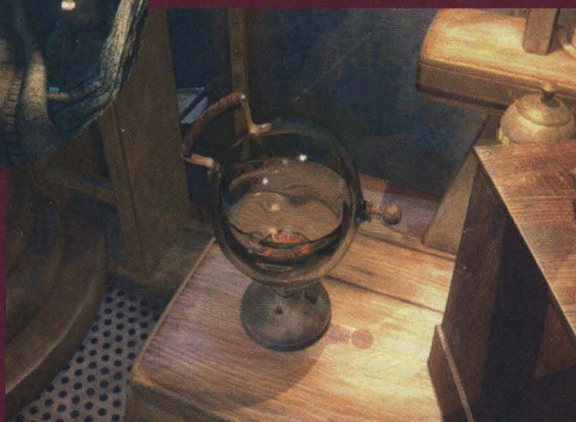
своими геологическими и оптическими "игрушками". Результат — игра весьма неудобна для "зрителя". В Riven нет ни плавного перемещения между локейшенами, ни кругового обзора. Вместо радостей технического прогресса — все те же, памятные нам с далеких времен, плохо состыкованные слайды. В туннелях и пещерах это почти незаметно, но половина очарования морских видов теряется от неприятно корявых переходов между картинками. Не спасает даже симпатичная анимация, "встроенная" в добрую половину кадров: летящие птички, ползущие букашки, изредка — человечки и, конечно, движущаяся вода — море воды (иногда в буквальном смысле)!

Особенно дико (для современной игры) выглядят перекочевавшая из "Миста" ручка-курсор и система сохранения файлов, которую надо добывать из заэкранной темени беспорядочными щелчками мыши. Проблемы нашего с вами удобства авторов явно интересовали в последнюю очередь.

Кусочек игры

Впрочем, иногда разработчики все-таки вспоминают, что зрителя всего этого великолепия положено еще и интерактивно развлекать. Для начала вас прокатят над морем на подвесной канатной дороге. Хотя в этом мультике разрешение сильно снижено, эффект стремительного движения просто потрясающий! Стоит посмотреть на канаты, по которым скользит кабинка, — они до странности реально передают ее





тяжесть и неравномерность движения. Таких развлечений в игре будет предостаточно: вас ждут путешествия по туннелям (на вагонетке) и подводной железной дороге (в батискафе).

Но не этого, конечно, хочется закоренелым любителям головоломок! Что же, можете не волноваться: пазлы в игре тоже будут, только по большей части уже в самом ее конце. Освоить почти целиком четыре острова из пяти можно вполне вразвалочку, не напрягаясь: так, рычажок повернуть, на кнопочку нажать... Зато к концу весь мир Riven превращается в одну гигантскую пазлу, и если вы где-то что-то не рассмотрели, пропустили, не заметили или, пуще того, просто забыли, придется вам снова скитаться по пещерам, подвесным мостам и железным лестницам Riven'ских островов.

Так что достаньте ручку и бумажку и ни шагу не делайте без записей: символы, звуки, наскальные рисунки, цвет фонарей — все пригодится для решения главной задачи! А вот и долгожданное новенькое! На каждом из островов нужно запоминать и географическое положение некоего сооружения — "вращающегося купола", а потом воспроизвести его на довольно подробной координатной сетке. Ох и любят они свои острова! И вас заставят — если не полюбить, то по крайней мере запечатлеть их в своей памяти до последнего камушка.

Ближе к финалу в игре появляются и намеки на сюжет: как водится, содержатся они в рукописных книгах и (о торжество прогресса!) длинных видеоклипах, прервать которые нет никакой возможности. Зато это самое качественное компьютерное видео, которое мне приходилось видеть, и актеры неплохие, а изобретателя Артуса, посылающего нас искать его жену Катерину, играет сам Ренд Миллер!

И все-таки конец игры, признаться, меня слегка разочаровал. Ну спасли мы Катерину, заперли в книгу-тюрьму сумасшедшего создателя Riven, но острова-то погибли, и это обидно. В конце концов несчастную Катерину мы и видеть не видели до заключительного видеоролика, а с островами так или иначе пришлось сжиться — и вот они летят в прямом смысле в тартарары!

Жадные они, эти ребята из Cyan'a, ну что им стоило дать нам поуправлять этим на редкость логично и оригинально устроенным миром, и ведь сколько всего с ним можно было бы сделать, дай нам его создатели по-настоящему воспользоваться хоть какими-то возможностями управления и контроля в чудесном мире Riven'a, вместо того чтобы бродить по нему почти пассивными наблюдателями. Может, в следующий раз, в другом мире?..

Riven
The Sequel to Myst

Разработчик
Cyan

Издатель
Red Orb

Рейтинги
Графика 90%
Звук 90%
Сюжет 50%
Интересность
84%

Системные требования
Pentium 100, 16 Мбайт RAM, 4-скоростной CD-ROM, 75 Мбайт на HDD, Windows 95

Riven: долгая дорога в отпуск

Создатели Riven: The Sequel to Myst отвлекаются от своих бесчисленных мертвых механизмов и дают интервью живому Game.EXE.

Давно это было! Целых три месяца назад. Единственным "Мистом" в те далекие времена был сам Myst, а Riven пока существовал только в виде слухов, пресс-релизов и редких скриншотов.
Именно тогда, в далеком сентябре, когда мы, юные и наивные, гуляли по лондонской ECTS, и посчастливилось нам не только всласть поиграть во вполне полноценную "бету" второго Myst'a, но и встретиться с самыми Mystическими людьми игрового мира — легендарными ***Робином МИЛЛЕРОМ*** *и* ***Ричардом ВАНДЕР-ВЕНДОМ*** *из компании Cyan. Бледные и усталые, сидели они на стенде Red Orb Entertainment, своих издателей, думая о чем-то личном и, разумеется, мистическом.*
Однако, несмотря на всю свою загадочность и утомление, они любезно согласились с нами побеседовать и даже немножко попозировать.

Вернувшись, мы положили наше коротенькое интервью в ящик подлиннее — ждать своего часа, часа Riven.

И вот он настал. Riven начал победное шествие по игровому рынку (100 тысяч копий в первую неделю продаж — это не шутки!), а мы трудолюбиво извлекли пленочку на свет, расшифровали ее, привели текст в божеский вид (то есть перевели на великий и могучий), и... Читайте!

И играйте в Riven! Если, конечно, слишком много mystики для вас не помеха.

Game.EXE: Riven неожиданно порадовал нас обилием "живых" персонажей. Может быть, вы постепенно переходите от изображения жизни механизмов к живым людям?

Cyan: Да, в Riven есть несколько персонажей, но общаться с ними нельзя. Вообще, на наш взгляд, общение человека с компьютерным персонажем выглядит фальшиво. Нажимание кнопок не может передать всех сложностей человеческих взаимоотношений. Мы отнюдь не против участия в играх компьютерных персонажей, просто пока не существует адекватных технологий для общения с ними.

.EXE: Иначе говоря, вы полагаете, что общение с персонажем должно быть... совершенно реалистичным? Что необходима возможность с ним "разговаривать"?..

Cyan: Возможно, с развитием технологии речевого ввода компьютер сможет рассказывать нам настоящие истории о настоящих людях, и тогда, я думаю, большинство компьютерных игр будет состоять именно из разговоров, и общаться с персонажами мы сможем так, как сейчас беседуем с вами.

.EXE: Графика Riven весьма своеобразна и по-своему совершенна. Возможно ли ее дальнейшее развитие?

Cyan: Да, развитие — в движении. Мы надеемся, что в самое ближайшее время сможем создавать движущиеся образы, столь же подробные и реалистичные, как статичные объекты Riven. А вообще будущее — за играми в реальном времени. Мы пока не пользуемся этой технологией, потому что нас не удовлетворяет качество изображения, но сейчас она стремительно развивается.



.EXE: После выхода Myst появилось множество подражаний. Не ждет ли Riven та же судьба? Как вы относитесь к клонам своих игр?

Cyan: Не знаю даже, что сказать... Ну, если дипломатично, то играл я в эти игры (правда, очень маленькие кусочки), и они мне не понравились. Ни одна!

.EXE: А могли бы вы назвать игру — чужую, не вашу, — которая вам нравится?

Cyan: (Тут Ричард и Робин растеряно переглянулись. Вопрос явно поставил их в тупик. — **.EXE**.) Ну... Да мы вообще в игры не играем! И когда Myst делали, и когда Riven. Нам это неинтересно. Мы делаем свое, а не играем в чужое!

.EXE: А какие у вас планы? Скоро ли мы увидим ваш следующий остров?

Cyan: Наши планы? Наши планы?!
(И тут они вдруг грянули хором...)
ОТПУСК! ТОЛЬКО ОТПУСК! ДЛИННЫЙ-ДЛИННЫЙ ОТПУСК!

С Р.Миллером и Р.Вандер-Вендом беседовали **Ольга Цыкалова** и **Наталия Дубровская**.

Наталия Дубровская

Безумное разочарование, или Бабуля отправляется в полет

Как долго мы ждали эту игру! Еще в прошлой жизни, на E3, мы отчаянно теребили обалдевших представителей Sir-Tech: "Ple-ase! Ple-ase! Armed and Delirious demo!" — так потрясли нас похождения безумной бабки, вертевшиеся на демонстрационных экранах.
"Дему" мы получили — и влюбились в игру еще больше. Отличная 3D-графика, просто восхитительная анимация и откровенно крезовый сюжет — как можно было не влюбиться в игрушку *Dementia* от израильского разработчика Makh-Shevet? Мы стали ждать. Сколько всего произошло за время нашего ожидания! У игрушки сменились и название, и публикатор — им стала темная лошадка по имени Telstar (Sir-Tech за это время пережил свои пертурбации, и отнюдь не виртуальные), — и только наша заочная любовь осталась неколебимой, как принципы коммунистической морали. Мы считали дни, загибая пальцы... И лучше бы их, пальцев, оказалось у нас побольше.

Свершилось! Игрушка доползла до России, причем почти вовремя — хотя и на пяти CD, и квест, и такой нелепый. Сгорая от нетерпения (и прорвавшись через достаточно кривой процесс инсталляции), мы сделали первый щелчок мышкой, и... Поймите меня правильно, плохой Dementia никак нельзя назвать. Ее даже можно назвать хорошей. В нее просто играть не хочется. Совсем. Мне во всяком случае. Хотя все именно так красиво, отточено и крезово, как и казалось с самого начала. Просто что-то выпало из этой стройной параноидальной системы, какое-то маленькое, но очень нужное звено, и все развалилось. А восстановить систему, построенную больным воображением, своими силами нельзя — если только ваше собственное больное воображение не даст точно такой же сбой, а это маловероятно. Со мной этого, увы, не случилось.



Космическая война на фоне поваренной книги

Тихая ехидная бабуля в цветастой юбке, красных туфельках и с жиденьким перманентом на голове встала однажды утром и обнаружила, что семья ее куда-то исчезла, в доме творится черт знает что (например, в ее собственной ванной сладострастно плещется тощая пятнистая корова — напустила пены, да еще обильно натирается время от времени ее, бабушкиным, средством для загара), а сам дом повис в пустоте открытого космоса, прихватив с собой ровно столько землицы, чтобы можно было осторожно постоять у крылечка.

> Старость не радость, не красные деньки!
> **Народная мудрость**

Бабушке все это, конечно, не понравилось, но и семья у нее была, прямо скажем, не слишком симпатичная, и делать ей за пределами дома, вообще говоря, нечего — так что она разозлилась, но не очень. Она не знала, что...

Что страшный Кролик, разрушитель вселенной, украл ее Поваренную книгу!!! И еще оставил мерзкую записку, намекая, что теперь в кухонных делах бабуле придется обходиться исключительно личным опытом и собственной изобретательностью.



Ну нет! Храбрая старушка быстро заводит свой маленький космолет (старую стиральную машину) и с гиканием вырывается на просторы открытого космоса!

Озверелый Кролик-кулинар поделил весь бабушкин мир (проще говоря, ее маленький коттедж) на шесть отдельных планет, собранных (причем в самых нелепых сочетаниях) из разных полезных в хозяйстве элементов, и разбросал их по своей виртуальной галактике. Наша суетливая бабушка целых пять дисков будет метаться по этим диким мирам, где все перевернуто с ног на голову, минуя хитрые ловушки, подстроенные всемогущим Кроликом, беседуя с самыми отталкивающими персонажами, подбирая все, что плохо лежит (и складывая это "все" в свой замечательный лифчик — braventory), и решая самые идиотские пазлы, которые мне только приходилось видеть в своей жизни.

Креза крепчала

Пожалуй, серьезных претензий к игре у меня всего две: очень неудобный инвентарь (и не потому, что в лифчике, а

потому, что в отдельном окне, откуда его весьма неудобно извлекать и где его неудобно рассматривать) и совершенное отсутствие логики в пазлах. Вернее, не логики как таковой, а так называемой "внутренней логики" — глупо было бы требовать "логичных" головоломок от игрушки, построенной на чистом бреде, но бред-то этот сам... того... то в лес, то по дрова. Решение пазл чаще всего построено на поиске сомнительных внутренних взаимосвязей в пределах экрана и дичайшем использовании инвентаря.

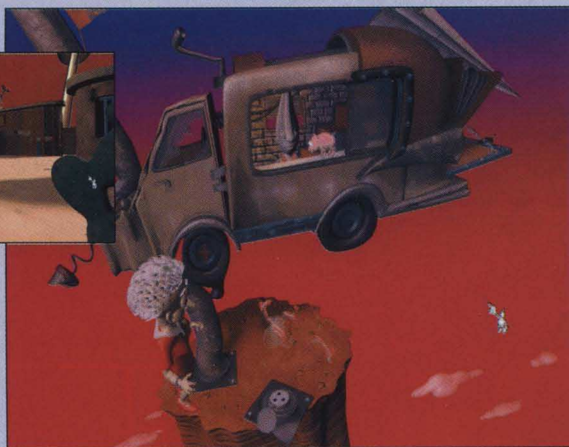
К великой моей скорби, взаимосвязи эти, как это ни парадоксально, обычно надуманы, а это — совсем не то, что нужно в игре, основной принцип которой — вовлечение играющего в иную, нелепую и смешную, реальность и подчинение его новым законам.

Тот подчиняется — ап! А законов-то никаких и нет! Просто что хочу, то и ворочу, причем не от лица нашей бабули (что было бы самым достойным выходом), а от лица оставшегося за кадром разработчика. Бабуля в наших похождениях чаще всего оказывается ни при чем, а смириться с этим нельзя: настолько яркий, совершенный и правдоподобный персонаж получился у создателей "Дементии". От такого не отвлечешься, "вид из глаз" тут явно не проскочит — а что нас заставляют делать?

Вот, скажем, пришла бабушка в парикмахерскую, где женоподобный (не так уж тут все вверх ногами!) мастер стрижет жирную ленивую ежиху в солнечных очках. За парикмахером — канализационный люк, который мы, конечно, открываем — чтобы цирюльник туда со временем упал.

Но дальше!

Чтобы парикмахер упал в люк, бабуле надо сесть на креслице возле журнального столика и... ничего не делать! Это МЫ должны щелкать на ее ножках всякий раз, когда она пытается почесать одну о другую! Вроде мы ей не даем слезть с креслица — но глупо-то как, господи! Мало того, что связи тут с люком и парикмахером особой нет (без нее-то как раз можно обойтись). Эта бабка крушит направо и

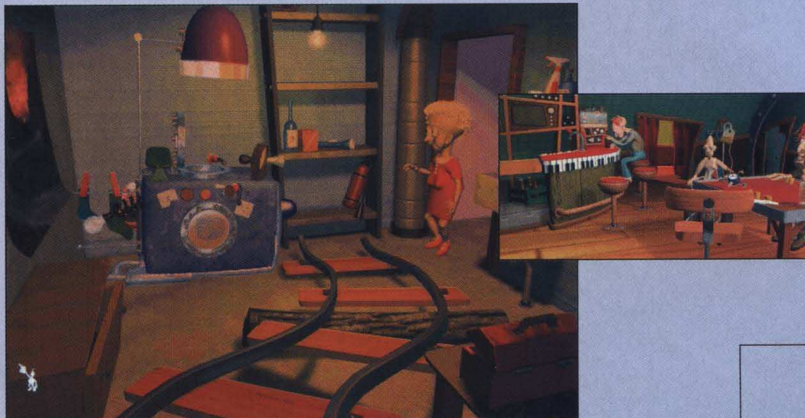


налево шесть космических миров, шутя гасит невероятнейших тварей — от ковбоев до улиток, и вдруг, дура дурой, сидит и ждет, пока мы ей будем пальцем показывать, что делать следует. А она ведь отнюдь не дура! И тихо сидеть не любительница.

Бенефис на пять CD

Нет, не любительница! Как старушка носится по космическим просторам в поисках своей несчастной книги! Каждое движение — песня, каждое слово — золото! Как проработан характер, как подобрана и прорисована одежда, какой голос — ну прямо выскочила бабка из нашего метро и пошла в крутой отрыв, дорвавшись до настоящего дела!

Этот образ (единственный!) не дает ни одного сбоя за всю игру и остается интересным. Он просто слишком конфликтует с окружающей средой — не "по игре", а вопреки ей. Коэффициент ее (и нашего) участия в происходящем постоянно меняется, сама бабка вынуждена то и дело поступаться своими игровыми и общечеловеческими принципами, а самое главное — все эти такие безумные, тщательно продуманные миры просто не тянут. В сравнении с ней, конеч-



но. Но и фоном не становятся — получается какая-то каша, бенефис, где остальные участники и герою не подыгрывают, и сами играть не умеют, и одеяло при этом на себя тянут, причем с разной интенсивностью, так что впору совсем запутаться.

Это раздражает. Каждое действие, каждая разломанная пазла — унылая отработка за очередную конфетку — новый бабушкин пассаж. Даже стрельбу по тарелочкам она превращает в пятиминутное шоу, а уж когда ей в руки попадает вантуз!..

Одно у нее не очень — общение. Она всех и вся подавляет, включая неотразимого кенгуру, оседлав которого, наша героиня устроила бешеные скачки на планете Thing. Даже в сцене ужасных пыток бабуля ухитряется отвлечь нас от мрачной палачихи — и вообще свести ответственнейший момент к чистому приколу! Впрочем, это и к лучшему — не у всякого нервы выдержат при виде того, как старой женщине щекочут пятки, даже не сняв с нее туфель! А уж крику было!

Играть или не играть?

Играть, наверное. Такую анимацию, как у бабушки, раз в жизни увидишь. Да и вообще игра, несомненно, относится к разряду "качественных". И сложных. Допускаю, что кого-то она просто сведет с ума, несмотря на неудобный интерфейс и перечисленные выше недостатки (учтите только, что игра действительно очень странненькая, и любая оценка не может не быть безнадежно субъективной).

Может, меня просто заело: Dementia — та самая игра, которую я НИКОГДА не сумела бы пройти без солюшена, даже если бы в случае провала мне обещали расстрел на месте, а за успешное завершение — премию в размере годового оклада. Я совершенно беспомощна в ситуациях, когда для того, чтобы позвонить в колокольчик, надо не просто потрясти его в руках, а прикрепить к крышке канализационного люка и пару раз сходить туда-обратно. Я допускаю, что такая эстетика имеет право на существование, но у меня с ней явная несовместимость.

Так что решайте сами! Дерзайте!

Бабка того стоит, остальное — на ваше усмотрение.

Dementia

Разработчик
Makh-Shevet

Издатель
Telstar

Рейтинги
Графика 87%
Звук 75%
Сюжет 80%

Интересность
70%

Системные требования
Pentium 100, 16 Мбайт RAM, 4-скоростной CD-ROM, Windows 95

Газета СТАЛКЕР и **Dr Pepper** благодарят 200 московских школ, принявших участие в супер розыгрыше призов от уникального газированного напитка с оригинальным вкусом **Dr Pepper**

Победителями стали

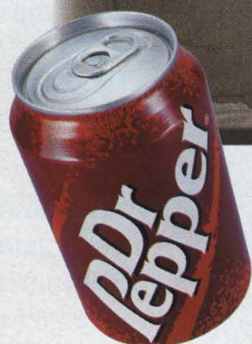
Абрамов Н.
Азарская И.
Аксенов А.
Алексаков М.
Алексеева Е.
Андреева О.
Андреева Ю.
Анисимова М.
Артемов С.
Ашихмина Е.
Бабаджанова И.
Балакин В.
Балашов А.
Балашов И.
Баклыкова А.
Баранова Т.
Баранов В.
Басария Р.
Бахтинова В.
Безбрежная И.
Безгребальный А.
Беленькая П.
Белов Д.
Белов М.
Белозерцева Е.
Белякова А.
Бирюков Р.
Блинов Д.
Болотникова А.
Бондарев А.
Бордакова Ю.
Бородкин А.
Бочарникова А.
Бугаев А.
Бударина А.
Буровцева В.
Бусакова Е.
Буслик И.
Былвальцева Е.
Валтерс К.
Варнавский М.
Васильева А.
Васильева В.
Вахрушева Н.
Ведищева О.
Веревкин Д.
Ветров Д.
Вещенкова А.
Винниченко А.
Винокуров В.
Власова Т.
Водянова Е.
Волкова Ю.
Володин В.
Воробьева Е.
Гайдась Е.
Генералов Р.
Гиря М.
Глякина И.
Головина А.
Голюк Е.
Горбачев М.
Горина В.
Гребинченко А.
Григорьева О.
Груздев А.
Гугина Н.
Гуськов А.
Гуцев А.
Данилов Г.
Данилович В.
Демидов А.
Демушкин А.
Деткина М.
Драчева А.
Дружинин И.
Дулова С.
Дьяченко А.
Евдошенко А.
Евсеева М.
Егупова З.
Емкова А.
Ефимов Д.
Ефимов Н.
Жаркова М.
Желтов Н.
Жуков А.
Жуков Е.
Журавлев П.
Журавлев С.
Завитаева Е.
Заболоцкий Д.
Зайцев М.
Зайченко Ж.
Захаров П.
Знаменский А.
Зубанова Ю.
Зубков К.
Зубов А.
Иванов А.
Иванова К.
Измайлов В.
Ильин Е.
Ильина И.
Исаян О.
Кавылин И.
Казанова О.
Казанский И.
Казарян Е.
Калгин Я.
Каменей И.
Караваева Н.
Качалова Е.
Киргашина О.
Кириллова Д.
Киселев Д.
Киселев Е.
Клейменов А.
Клименко А.
Клюев Е.
Кобалава К.
Ковселев О.
Кокаулин А.
Колесников В.
Колмыков А.
Конаныхина О.
Коньшин В.
Копаева А.
Коплин С.
Копылов А.
Корабельников А.
Корев А.
Корзон Д.
Коробова Е.
Коршунова К.
Костин Д.
Костродымов А.
и многие другие.



Отличные призы от **Dr Pepper** выиграли 360 человек







Попробуй - полюбишь!

Ждите продолжения, история не кончилась!

ACTION

Quake II

"Совершенно непонятно, почему эти ребята умудряются делать хорошие игры и не допускать ошибок, но это все еще так! Quake 2 — совершенство, выпущенное, как всегда, досрочно, в атмосфере таинственности и почти без рекламы."

Game.EXE НАШ ВЫБОР

55

66

Game.EXE НАШ ВЫБОР

Worms2

"Worms — культовый продукт. Worms 2 — отлично сделанное продолжение. Высококачественный звук, превосходная графика, множество новых деталей, не портящих старую картину..."

Oddworld: Abe's Oddysee

"Позаботьтесь лучше о нем, об Эйбе, — ведь всю ближайшую неделю вам предстоит жить, умирать и убивать вместе с ним, спасая мудоконскую нацию от мясорубок! Наверняка предстоит — оторваться вы все равно не сможете! Эйб не отпустит!"

Game.EXE НАШ ВЫБОР

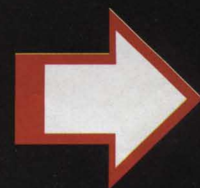
70

Game.EXE НАШ ВЫБОР

GTA

"...это хороший симулятор бандитского образа жизни. ...же лучший, чем вы можете себе представить."

76



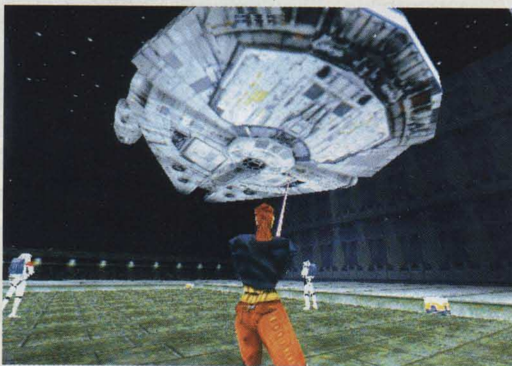
Ты Джедай и я Джедай

В полку Джедаев прибыло! Кроме бывшего громилы по имени Kyle Katarn, неожиданно открывшего у себя способности к Силе, на сцене появляется Джедай женского пола. Конечно, не Лара Крофт, но тоже героическая девушка.



Именно так. LucasArts, почувствовав успех Jedi Knight, поразительно быстро сделала полноценный add-on к игре. Имя ему **Jedi Knight: Mysteries of the Sith**. Только теперь вместо "бычковатого" Katarn'а мы превращаемся в ловкую девушку Mara Jade. Приготовьтесь к совершенно немыслимым приключениям.

Со времени фантастической победы героя Dark Forces 2 над семеркой Темных Джедаев прошло пять лет. Привлеченная успехом и славой бывшего боевика, Mara подается к нему в ученики. Воистину, Джедаем может стать каждый — только успевай ковать новые лазерные мечи! Девушка находит своего наставника за очень важным занятием. Kyle отыскивает информацию о древнем храме культа Sith. В ожидании главного Джедая Mara развлекается выполнением различных заданий. И натыкается на тот самый Sith-культ!



Так как времени было мало, то разработчики смогли соорудить только четырнадцать сюжетных миссий. Ведь надо было снимать видео и придумывать приемлемый для Star Wars сюжет. Конфликт начинается с пустяка: Mara "общается" с контрабандистами, которые и приводят ее к мафиозному боссу по имени Hutt. Ну а от него до храма Sith рукой подать...

Как и приличествует add-on'у, Mysteries of Sith предлагает игрокам целый набор абсолютно новых вещей: от оружия и Force-приемов до шайки врагов. Среди новых типов вооружения попадаются достаточно интересные экземпляры: Carbonite Gun замораживает противника, винтовка BlasTech позволяет снайперски "снимать" врагов с огромного расстояния, Reapeating Blaster является очень мощным, но стационарным оружием. Ну а пистолет DL-44 Heavy Blaster крут исключительно тем, что им пользовался сын Han Solo. Разработчики не комментируют функции Силовых приемов, но некоторые и так вполне очевидны. Например, Far Sight явно заменяет бинокль — по характеру действия это должна быть Светлая сила. С другой стороны, Saber Throw и Chain Lightning явно принадлежат Темным Джедаям. Швырять лазерный меч мы хотели давно, но вот Chain Lightning — это уже абсурд.

Кроме четырнадцати чисто одиночных миссий в новом add-on'е вы обнаружите пятнадцать сетевых карт. И даже один совершенно новый режим игры: Kill the Fool with Ysalamiri.



Все? Похоже на то. Единственной поправкой к уже существующему графическому "движку" DF2 станет colored lighning. Но только при наличии 3D-акселератора!

Игра выходит к Рождеству. Совсем скоро.

Ошибка природы

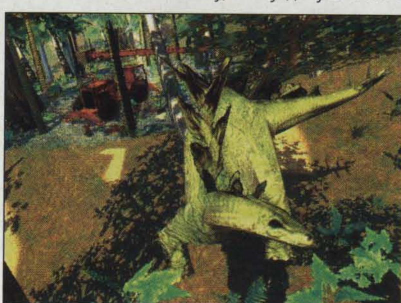
Эта игра рождала недоразумения с самого начала. Сперва она совершенно непонятным образом угодила в квесты. О эти цепкие девичьи ручонки! Потом некоторые хорошо информированные источники сообщали о ее досрочном выходе. Далее: ее издателем стала создатель W95. И, наконец, сама игрушка посвящена ошибке природы, динозаврам. А нам придется ее исправлять.

Единственное, что было указано верно — так это название фирмы-разработчика. DreamWorks Interactive, принадлежащая самому Стивену Спилбергу, уже давно собирает по кусочкам чистейшей воды аркаду **Trespasser**. Как и первая игрушка компании, Trespasser посвящена теме незабываемого "Парка Юрского периода" и обитающим в нем динозаврам. По-видимому, бывшие хозяева планеты сильно недолюбливают теперешних, и девушке, попавшей на остров, будет очень непросто выбраться оттуда. Причем о победе забудьте сразу: в ваших силах лишь найти пригодное транспортное средство и побыстрее убраться с острова. А динозавры останутся процветать и ожидать продолжений.



Опасный остров, на котором вам посчастливилось оказаться, разделен на двенадцать этапов. В сумме они дают около 15 километров (!) самого настоящего трехмерного пространства. Есть где разгуляться агрессивной девчонке! В отличие от уже существующих 3D shooter'ов, Trespasser может похвастаться протяженными открытыми ландшафтами и множеством несложных логических задачек. Может быть, именно поэтому поначалу игра ошибочно идентифицировалась многими как приключенческий квест? Или потому, что у девушки есть только ограниченное количество места для вооружения, как это ни забавно звучит для квакеров. Между тем DreamWorks пытается собрать лицензии на максимальный набор огнестрельного оружия. Так что вам придется решать, что тащить на себе, а что оставить. RPG да и только! Или все-таки "квест"? Ведь вам придется использовать разнообразные предметы, чтобы продвигаться дальше в поисках транспорта. Например, некоторые предметы можно ломать, а иногда, впоследствии, даже использовать их фрагменты. Более того, можно экспериментировать, передвигая объекты и водружая их друг на друга. Несчастная Лара о таком и не мечтала.





Как и Tomb Raider, Trespasser, благодаря своим специфическим задачкам, будет одиночной игрой only. Поддержка всех основных акселераторов посредством Direct3D гарантируется (Microsoft является издателем игры совсем не даром). Игра должна появиться к концу зимы 1998-го.

МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ **АЛЕКСАНДРОМ ВЕРШИНИНЫМ**
(по пресс-релизам издательских компаний и фирм-разработчиков).

Главное

Х.Мотолог

Что делать?

...Это одна из главных игр года, но я все равно воздержусь от крайних оценок... Ибо — я гуманен и, как никогда, умиротворен. После Его появления.
Итак, господство Quake над остальными FPS вызывает у многих людей стойкую ненависть. А выход *Quake 2* в первую неделю декабря просто унизителен для "конкурентов". Кроме того, существует много существенных отличий между первой и второй частями игры, и история о непримиримых поклонниках DOOM'а, отторгнувших Q, должна повториться. Такие люди не могут не найтись.

Должна повториться и другая история. Первый Q на "четверке" или Pentium 60 оскорблял лучшие чувства владельцев маломощных компьютеров. Здесь же различия между GL- и неакселерированной версией еще более унизительны. Собственно, Q2 без 3Dfx — зрелище весьма посредственное. Игра-то все равно хороша, но "картинка"...

Итак, картинка (смутное пятно неизвестно чего)

Ключевое отличие — это динамическое цветное освещение, более впечатляющее, чем в пресловутом Rebel Moon Rising (до сей поры именно по этому параметру — несравненном). Без другого преимущества акселератора — сглаживания текстур — в достаточно динамичной игре, каковой является любой приличный FPS, можно прожить. Скорость же — штука условная. На какой-нибудь 600-мегагерцовой "Альфе", на которую в скором времени игра будет обязательно портирована, кадров в секунду хватит за глаза.

А вот цветная подсветка в Q2 — это половина всего эффекта. Владелец акселератора, не поддерживающего необходимые функции, будет чувствовать себя дальтоником на шоу Ж.М.Жарра. Дело в том, что в Quake 2 текстуры — 8-битные. То есть цветов в игре — 256. И этого явно не хватает.


Иногда проходы открываются очень помпезным образом.

— То есть ты действительно считаешь Хемингуэя хорошим писателем?
Довлатов — своей жене

— ...или ты используешь Quake в качестве эталона?
KranK — Мотологу

Создатели шедевра ушли от оттенков серого и зеленого, набивших оскомину в первой части, и реабилитировали яркие краски. Например, желтого или синего цвета в первой части не было вообще, а красный существовал в условных дозах.

В общем, текстуры 8 бит, а 3D-карты работают с 16-битным цветом. В ускоренной версии картинка переливается всеми 65000 цветами, поскольку текстуры подсвечиваются яркими прожекторами. То же шоу ЖМЖ, ей-богу. Очень красиво. Источники света — не только выстрелы, это еще и искрящие провода, лава, небо... Поэтому даже "статичная" картинка постоянно переливается, играя радугой. А уж перестрелка... (Все это, кстати, позволило одному из нас, человеку с душой и образованием художника, назвать software-версию игры "черно-белой", хотя, на мой вкус, она просто аляповата, как худшие уровни DN3D.)


Эта штука еще и работает!

Позволю себе теоретическое измышление. Я уверен, что выбор "серой", "мрачной" и "убогой" палитры в Q1 определялся именно необходимостью работать с 256 цветами и нежеланием быть постыдно-пестрыми. Получив в свое полное распоряжение 65 тысяч цветов, друзья всех игроманов Адриан и Кристиан наконец оторвались, поскольку гнусность software-версии их не беспокоила.

Другая часть картинки (странные объекты между светом и тенью)

Прежде всего надо заметить, что id отказалась от вызвавших столько нареканий спрайтовых взрывов демо-версии. Теперь взрывы состоят из полигонов и представляют собой наспех сделанные ядерные грибы, причем абсолютно непрозрачные (впрочем, у спрайтовой модели были те же недостатки). Тоже, увы, спорное решение. Если честно, то видел эффекты и посимпатичней. В сравнении с каким-нибудь G-Police, Q2-пиротехника просто наивна. Одно из объяснений таково: г-да Хук и Кармак вообще отказались от применения в игре fog-

эффектов, при помощи которых можно получить очень красивые взрывы. С чего бы это?

В жертву слишком сложному освещению были принесены и тени. Их нет, друзья, хотя это трудно заметить.

Однако в остальном engine безупречен! Старый "движок" поправили, что позволило создавать более сложные объекты и конструкции, а с другой стороны — его отрегулировали, так что "3D-реализм" (*любимый народом обман народа*, идиотский термин, маленькая большая ложь, но что делать?) стал чуть более дружен с нашим "нормальным" восприятием перспективы и обманами зрения. Сии благие изменения заметны невооруженным глазом.

Ну а для тех, кто не интересовался процессом создания игры, вспомню о прозрачной (в обе стороны) воде и полупрозрачных стеклах (с рельефными рисунками; последние стали сверхпопулярным инструментом дизайна уровней, а вода заметно "похорошела" — появилось течение, различимы неоднородные жидкости).


Танк. No comments!

Слово и дело (dis-o-beedens)

Все вышесказанное надо воспринимать как комментарий к заявлениям id о том, "что принципиальных изменений engine'а ждать не стоит". По-моему, всех этих "непринципиальных" изменений уже достаточно для очередного переноса сроков выпуска какой-нибудь Unreal...

Теперь стоит рассказать о самой игре.

Гениальная id создала этот жанр. И совершенно логично не рискует играбельностью, а вводит только те элементы, которые не слишком усложняют прохождение уровней. Подобно Hexen 2, в Quake существует система хабов и возможность свободного перехода с уровня на уровень в рамках этого самого хаба. Подобно H2, в Q2 есть "задачи" и "цели", и необходимо предпринимать некие "логичные" действия, чтобы их решить/достичь. "Цель" — это действие, необходимое для перехода с хаба на хаб (скажем, "уничтожение реактора"), а "задача" — частное действие (например, отключение системы охлаждения реактора).

Но есть большая разница. Огромная. Благодаря которой играть в Q2 гораздо интереснее, чем в H2. И эта разница — прямой вывод из философии id Software.

Помните, как утомительно бродить по полностью очищенному от монстров уровню Hexen 2 в поисках пропущенного когда-то предмета? Причем безо всякой уверенности, что искомое не находится на совершенно другом уровне... собственно, вообще без понимания, что надо искать... О том, что вероятность повернуть на развилке в правильную сторону — почти нулевая, а от необходимости десять раз пройти по одной и той же дорожке невозможно отмазаться... Помните? Как, неужели запамятовали?


А за окном — лепота!

Вот этого я и боялся, когда услышал, что в Q2 нас ждет та же техника. Боялся панически, но — совершенно зря. Надеющиеся продать миллионы коробок такого позволить себе не могут. Во-первых, Quake (и 1, и 2) обладает удивительным свойством — куда ни сворачивай, если ты не идешь назад, то попадешь туда, куда нужно. Исключения редки. Если проход замаскирован (или поворот незаметен), то это вовсе не значит (как в Hexen), что проход существует в единственном числе. Я немножко сгустил краски, но в общих чертах это так. Пути-дороги второго Quake не утомляют пешехода.

Что до целей и задач, то кроме общей логичности всех головоломок есть несколько дополнительных способов внести ясность. Игроку постоянно приходят сообщения с очередным заданием. В коем ясно написано, ЧТО ИМЕННО надо сделать на уровне. НЕ ПОНЯТЬ очень трудно. Если в секции "А" необходимо найти диск с данными, то не заметить таблички со стрелками и надписями "блок А" на стенах сможет только слепой. К тому же, действия типа "найти предмет" относительно редки. В основном надо включить/выключить некую машину, и результат такого действия сразу же бросается в глаза. Совершить непоправимое — невозможно. Если кнопку можно нажать, то ее НУЖНО нажать.

Почти нереально попасть на уровень, где УЖЕ нечего делать. Если такое, не дай бог, случится, то текущее задание будет ясно и недвусмысленно сообщать, что отсюда следует немедленно проваливать. А вот уровни, где ПОКА нельзя ничего сделать, просто недоступны. Такова логика игры, и это очень мешает терять зря время, а за ним — терпение.

В принципе, можно вообще обойтись без чтения сообщений и знания английского языка, а нажимать все кнопки и ломиться во все двери. Магическое устройство коммуникаций (очень часто обнаружение очередного прохода является прямым следствием выполнения задания) почти всегда выведет вас туда, куда надо. Нужно только внимательно изучать попадающиеся на вашем пути кнопки и в минимальных пропорциях ориентироваться на логику игры.

В Quake 2 (это между прочим относится не только к устройству уровней, но и ко всему остальному) можно быстро думать, а можно быстро бегать и стрелять. И те, и другие будут получать от игры удовольствие.

Стиль (cofusion the waitress)

DOOM реабилитирован. Во-первых, восстановлено кое-что из "народного оружия" (BFG, например), а двустволка сызнова стала оружием победы. Кстати, в Quake 2 нет телепортации, как это было в... А это значит, что теория конструирования уровней продвинулась настолько, что нужда в данном способе решать все проблемы просто отпала.

Местные монстры — роботы, "оснащенные"... кусками мяса. В одних мясца поболе, в других нет совсем. Видов этих гадов на порядок больше, чем в первой серии игры. Отчасти на это утверждение работают монстры, похожие внешне, но отличающиеся только видом оружия. Но не все нам с исчадиями... В Quake 2 встречаются даже люди. Не зомби, как в DOOM, а искалеченные рабы и "подопытные животные". Несчастные утомляют своими стонами (для пущего эффекта музыка в таких случаях приглушается), и нередко настоятельно просят добить их — избавить от мучений. Выбор на вашей совести: на ход игры стрельба по инвалидам не влияет, но боеприпасы лучше беречь.

Поклонники hard-core-насилия и любители жестоких зрелищ! Для вас эксклюзивно сотворен уровень с фабрикой по переработке... людей. Пять очень забавных установок, соединенных конвейером. Смешно и жутко. Сразу видно, что после ухода Ромеро игра не стала более доброй. Но от ромеровского сатанизма не осталось и следа...

Красота (wellcome to the machine)

Но главная страсть дизайнеров — всевозможные механизмы. Огромные помпы, ядерный реактор, конвейеры, заводы, буровые установки, системы безопасности. И все это честно работает: движется, вращается, пилит лазерными лучами горную породу, открывается, закрывается, сворачивается, разворачивается... Зрелище захватывающее. Изменения в "движке" и формате файлов, позволившие все это сделать, очень кстати. Уровни стали динамическими. И дело не только в пробивании проходов взрывом ящиков. Можно нажать на рычаг и спустить лаву из водоема, выключить помпу и остановить течение. Все это, разумеется, коснулось и лифтов, подъемников и способов передвижения по уровню. И все это очень логично. Люблю!

Создатели игры мыслили масштабно: есть на что полюбоваться и не с чем сравнивать.

Более чем (connected)

Триумф Quake как мультиплейер-игры закреплен. Чувствуется, что акценты смещены в сторону Интернета. Нет больше модемов и IPX, но есть дополнительные сервисные функции, например адресная книга для серверов. Баланс оружия порадует многих, прежде всего поклонников



Угадайте, кто это?



Пасторальная картина в секретном месте.

supershotgun. Разница между средствами ближнего боя и дальнобойными машинками принципиальнее, чем в первой части. Различие между медленным, но мощным и быстрым, но слабым, — небо и земля. BFG страшно неудобен, но сколько трупов!..

Многое изменилось. Quad Damage можно положить в карман и использовать лишь при необходимости. При отсутствии гранатомета гранаты можно швырять ручками. Меняет ли это суть дела? Нихт.

Хотя декоративных эффектов довольно много. Прежде всего — выбор пола. И если в обычной игре это влияет лишь на стоны, издаваемые вами, то в сетевой, сами понимаете, все всё видят. Наблюдается ярко выраженный половой шовинизм: если для "мужественного" персонажа предусмотрено 10 "шкурок", то для "женственной" модели — только 7.

Мне показалось, что куда тщательней авторы потрудились над движением моделей в мультиплейере. Так, если в Quake прыжок был просто взлетом, то теперь все гораздо ближе к анатомии.

Другая "шутка" — возможность держать оружие в правой руке, левой или по центру. Правда, оружие "по центру" не видно. Вероятно, создатели игры просто не захотели или не успели переделать модели для этого, любимого многими варианта.

Именно с мультиплейером связаны первые серьезные глюки, обнаруженные в Quake. Патч выпущен.

Ну а для особо любопытных товарищей в игре уже обнаружены два сюрприза: это конфигурационные файлы авторов Q2 (johnc — Кармак, bwh — Хук...) и фотогалерея героев нашего времени за секретной дверью (см. шоты).

С новым годом (the lamp)!

В этой жизни есть много глупых вопросов, например "что делать?", "кому легко?" и "сколько времени?". Но пока id не превратилась в Microsoft, все в порядке. Совершенно непонятно, почему эти ребята умудряются делать хорошие игры и не допускать ошибок, но это все еще так! Quake 2 — совершенство, выпущенное, как всегда, досрочно, в атмосфере таинственности и почти без рекламы.

Да, в 1997 году id была чуть разговорчивее (в отличие от эпохи "железного занавеса Quake 1"), но все равно — игра превзошла ожидания. Отчего складывается стойкое впечатление, что Prey и Unreal теперь увидят свет только после того, как 3D Realms и Epic скинутся на взрыв офиса id. Ведь несчастным придется опять переделывать свои игры, которые вроде бы должны были выйти еще в прошлом году...

Quake 2



Разработчик
id Sofware

Издатель
Activision

Рейтинги
...их не будет, поскольку все рейтинги у нас куплены, а деньги от id еще не пришли

Системные требования
Pentium 90, 16 Мбайт RAM, Windows 95/ NT 4.0, настойчиво рекомендуется 3D-ускоритель...

Александр Вершинин

Буря в стакане воды

О *Sub Culture*, очередном продукте фирмы Criterion Studios, писалось много — и вполне заслуженно. Успешно преодолев смутную стадию новости и восторженный период демонстрационной версии, игра быстро появилась в уже собранном и готовом к употреблению виде. Видимо, процесс шел так быстро, что игрушка не успела испортиться в пути. И осталась столь же милой и хорошей.

Интересно, что подобные эпитеты как нельзя более подходят к Sub Culture. Несмотря на явную "военно-экономическую" ориентацию игры, она остается очень простой, симпатичной и не вызывающей животного желания убивать все, что движется. Это приятно — хоть какое-то разнообразие.

В колыбели жизни

Жизнь зародилась благодаря воде. Как ни странно, этот факт доказан до меня. Аш-два-о является необходимым условием для возникновения живых организмов. Пользуясь этими незлобивыми рассуждениями, команда Criterion предположила, что в морях и океанах нашей планеты вполне может обитать еще одна разумная раса. А для того чтобы уменьшить риск обнаружения, подводные жители стали лилипутами.

Впрочем, "мелкая" цивилизация унаследовала многие дурные привычки человечества. По крайней мере на старте Sub Culture два доминирующих народа находятся в состоянии холодной войны. То есть делают друг другу бездну гадостей, при этом не цепляясь за глотки открыто. Чем заняться в этом мире вам, бедному недорослю, обладающему лишь одной маленькой желтой подводной лодкой?

С любовью

Criterion отнеслась к созданию игры с очень большой ответственностью. О графике даже не стоит вспоминать: наше



превью в предыдущем номере .EXE было целиком посвящено красотам подводного мира Sub Culture. Достаточно лишь сказать, что графический "движок" великолепен. Он отлично справился с работой по моделированию сложного подводного мира. Морское дно неоднородно и очень похоже на настоящее. По крайней мере веселые блики, скачущие по чистому песочку на мелководье, чертовски убедительны. Рельеф дна может резко меняться — перед вами то вырастают скалы, высящиеся над морской гладью, то возникают настоящие впадины. Дно стремительно уходит вниз, и любопытство непременно потянет игрока на глубину. Физическая модель мира безупречна!

Углубляясь в толщу воды, вы замечаете, как постепенно меркнет свет, исчезают растения и живность. Веселые солнечные зайчики никогда не забираются столь глубоко. Здесь живут лишь забавные рыбешки с "фонарями" над головой, да мусор, спускаемый людьми. При подобных погружениях здо-



Была ли эта кошка?

рово помогает прожектор. Его мощный луч зрелищно пронизывает мрак, выхватывая куски морского дна. Не менее темно и в подводных пещерах. Любая из них обладает солидной разветвленной структурой и завидным количеством тупиков. Ходы хитро перекручены, и вам придется приложить усилия, чтобы "вписаться" в ту или иную щель. К счастью, управление подлодкой доступно любому ребенку.

Страсть к миниатюризации

Собственные размеры осознаются не сразу. Равно как и объем бассейна, в котором вам суждено воевать и заниматься коммерцией. Первые догадки возникают при виде огромных водорослей и просто гигантских морских черепах. Это кажется странным. Сомнения увеличиваются, когда видишь необъятные скелеты неизвестных животных и чудовищный якорь. Окончательный штрих — это находка окурка, который примерно в два раза длиннее вашей лодки. Таким образом, либо вы метр с кепкой, либо ТЕ слишком большие. Что, в конечном счете, абсолютно все равно.

Итак, здоровущие парни, которые живут на суше, засоряют ваш водоем и таким образом поставляют вам металлы и прочие ресурсы. Получается, что крышка от пива станет для нашедшего ее целым состоянием. Единственная промашка Criterion заключается в позорном размере места вашего обита-

ния. Оно также (видимо, по инерции) смехотворно мало. Города враждующих рас находятся так близко друг от друга, что путь между ними занимает не более двадцати секунд. А путешествие от одного края карты до другого отнимет лишь несколько минут вашего драгоценного времени. Таким образом, "открыть", то есть обойти всю карту можно очень быстро. На ней вы увидите, что положение противников примерно одинаково: каждая сторона имеет по два города. В качестве дополнительных аттракционов предлагаются такие замечательные сооружения, как refinery, где перерабатывают полезные ископаемые, и подводная тюрьма Aquatraz. Что-нибудь забыл? Разве что пару пещер. Получается достаточно тесновато. Негде развернуться опытному privateer'у!

Деньги — это жизнь

Упоминание былого хита от Origin совсем не случайно. Между Sub Culture и Privateer существует определенное сходство. Даже более того — игры строились на одной идее. В любом случае вы становитесь частным предпринимателем, наемником. Чтобы выжить, вам понадобятся деньги: они уходят на починку и совершенствование вашего транспортного средства. Получая все более совершенное оружие, вы обретаете доступ к более сложным (и хорошо оплачиваемым) миссиям. Задания, в свою очередь, являются единственным двигателем основной сюжетной линии. От их выполнения зависит ваша дальнейшая судьба. Но система заданий не фиксирована. Наоборот, приветствуется личная инициатива в выколачивании денег и добыче новых источников миссий.

Но Criterion не "создает миры", а потому была использована более упрощенная схема, нежели в Privateer. Огорчиться придется сразу: кораблик всего один. Зато на нем много пилонов для разнообразных полезных вещиц. Изобретательности авторам не занимать.

Логично начать с оружия. С самого начала вы имеете лишь странный аппарат, по своему действию напоминающий электрошок. Он имеет бесконечное количество зарядов, но может быть использован лишь в ближнем бою. Для дальнего существует торпедный аппарат. Его уже придется покупать. А к нему — запас торпед — самонаводящихся и обычных. Если даже такое оборудование не сможет удовлетворить ненасытного игрока, то следующей ступенью станут глубинные бомбы. Просто и эффективно: навсегда отучит врагов сидеть на вашем руле. Остальное оружие, с большой долей вероятности, будет вариациями на тему уже описанных приспособлений.

COMMODITIES	WE SELL	WE BUY	HOLD
Thorium	--	180	--
Refined Thorium	2399	1270	--
Metal	--	300	--
Processed Metal	1750	--	--
Pearls	--	2385	--
Copper	--	750	--
Treated Copper	2634	1710	--
Oxygen	967	249	--
Purified Water	180	--	--
Sea Weed	--	778	--
Kelp Beer	732	444	--
Plankton	242	101	--
Caviar	--	--	--
Medical Supplies	1546	847	--
Methane	110	--	--
Tobacco	2100	1050	--
Rubber	1006	701	--
Cod Oil	738	451	--
Lionfish Venom	--	4635	--

INFO ● BUY ● SELL ● DONE Credits: 640

Подводный базар.

Куда серьезнее поражает набор приборов для самостоятельного делопроизводства. Задания, которые вы можете получать как от Procha, так и от Bohine, очень разнообразны. По сути дела, ни одна "сюжетная" миссия не повторяет другую. Более того, в процессе выполнения задания цель может модифицироваться — иногда вы вполне способны даже поменять заказчика. И все решается на лету! Так, в одной из первых миссий вам поручают спасти терпящий бедствие на вражеской территории батискаф. Его надо вернуть на базу за определенное время — иначе кончается кислород и все пассажиры погибают. Прибывая на место, вы видите три подлодки противника, которые предлагают вам оттащить трофей в их собственное логово. Что предпринять? Вы убиваете врагов, поспешно притаскиваете лодку домой... И узнаете, что только что похитили группу ученых "вражеской" расы. Пленные тут же отбывают в тюрьму. Выигравшие признательны вам, а потерпевшие начинают сердиться. У каждой расы существует особое отношение к вам, и оно бодро меняется в зависимости от вашего поведения и поступков.



Мы на территории пляжа.

Для того чтобы оттранспортировать тот батискаф домой, вам нужен магнит. Наблюдая за маневрами своей подлодки, вы с удовольствием отметите, как реалистично работают все механизмы. Так, зацепив груз, вы мгновенно потеряете скорость. А "багаж" станет задевать за лежащие на дне камни и бессильно кувыркаться. Опять-таки физика абсолютно великолепна. Не хуже смотрятся мощные глубинные прожекторы и осветительные ракеты, пузырьковая камера сможет поставить плотную преграду между вами и преследователями, давая игроку шанс для маневра. Немало радости доставит и дистанционно управляемая крохотная подлодка, являющаяся отличным шпионом. Впрочем, ее могут заменить "Большие Уши", прибор, прикрепляемый к корпусу интересующего вас судна.

Десять тысяч лье

Игра сделана добротно. Несмотря на очень маленькую карту, Sub Culture готовит множество сюрпризов. Благодаря миссиям, вы найдете совершенно новые вещи в уже исследованных уголках карты. Зарабатывание денег тем более приятно, когда действует хорошая экономическая модель. А она есть. Каждое подводное поселение имеет свои требования и свои излишки — так что цены не могут совпадать. В тот момент, когда продается товар, его покупная цена резко падает. Чем больше продукта, тем меньше цена. Чем не рыночные отношения? Ну а сюжет уж позаботится о том, чтобы вы "отмотали" положенные десять тысяч лье под водой в попытке разрешить основной квест игры. Так что деньги не пропадут.

Sub Culture, маленький Privateer, оставляет на удивление приятные, теплые ощущения. Пусть игре несколько не хватает оригинальности и размаха — эти недостатки она с лихвой возмещает потрясающей графикой. Наш выбор. Но — только по графике.

Sub Culture

Разработчик
Criterion Studios

Издатель
Ubi Soft

Рейтинги
Графика 95%
Звук 84%
Сюжет 83%

Интересность
86%

Системные требования
Pentium 90, 16 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, Windows 95, 3D-акселератор настоятельно рекомендуется

Наталия Дубровская

Мутное на темном

Нет, не везет мне в последнее время! А если повезет — то уж так неудачно!
Вот, скажем, повезло: посмотрел наш жадный до безобразия трехмерно-мотологически-стрелялочно-мордобойный отдел, как я бью хвостом на безрыбьи, расчувствовался, да и поделился со мной игрушечкой (нашел в ней слово "adventure" — сразу после слова "action", через слэш). Тем более игрушка вроде по фильму, знаменитому такому — *Men in Black*, и фирма ну такая квестово-кинематографическая — Southpeak Interactive (плюс Gremlin Interactive). Может быть, игра и action/, но наверняка не просто, а еще и /adventure! Как и написано...

...Знаешь, загнать цефалопода — это все-таки о чем-то говорит!

"Люди в черном"

Спасибо, ох, спасибо! Давно не получала я такого наслаждения! Чистого/ и /глубокого — через косую черточку.

Как здесь темно! И как противно...

Даже не знаю, с чего начать — с action или adventure. Уж больно все хорошо под сиянием лунным!

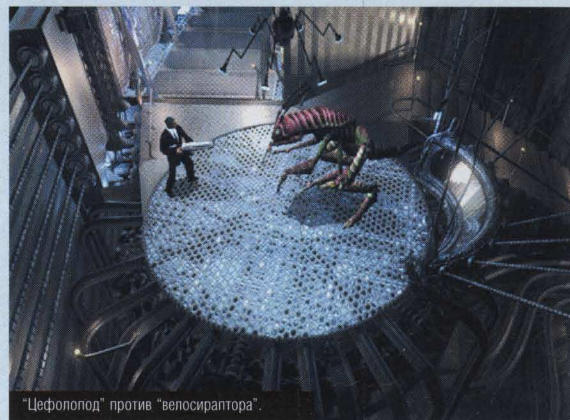
Вот и поговорим обо всем!

Темный грязный коридор, куда вход есть, а выхода нет — дверь за тобой щелкает, и дорога у тебя одна — вперед! Почему — непонятно, поскольку это явно не тюрьма, а обычный паршивенький отель в городе Нью-Йорке, где, как мы знаем по множеству плохих фильмов и очень плохих игр, всегда темно, сыро, опасно и трехмерно. Залитый неровным (и при этом вполне неподвижным!) красным светом из таинственного источника трехмерный герой напоминает ставшего вдруг отрицательным Буратино (черный и из ФБР): все его составляющие имеют подозрительно гладкий и круглый вид, и координация между ними оставляет желать лучшего. Плюс к этому наш фанерный супермен изъясняется исключительно противным тонким голоском, движется, как чудесно излеченный паралитик в первые секунды новой жизни, и явно не понимает, куда он попал и чего от него хотят. И неудивительно, поскольку именно здесь и таится корень зла: он попал в никуда, и хотят от него... сами не знают, чего хотят!


Нет, это не кино. Кина не будет!

Shoot 'em up! Up-up-up!

Судя по тому, что парню приходится делать (и как он с этим справляется), он живет в обычном трехмерном шутере, где законы просты: вид из глаз, стремительные перемещения, ярко выраженные враги. Даже интерьеры на это вполне тянут: коридор — дверь — три двери — враг — враг — враг — дверь... Глухие текстуры, резкие черные тени, двери, которые можно открыть ("пробел"!) и нельзя закрыть...


"Цефолопод" против "велосираптора".

Но — никакой свободы перемещений, и не мечтайте! Лично меня больше всего потряс тот факт, что нашего героя не пускают на тротуар.

Да-да, я не шучу! Гуляя по улице, он может перемещаться только в пределах мостовой (словно авто в гоночном симуляторе), и каждая попытка приблизиться к бордюру кончается жалкой маршировкой на месте. Более того, выйдя на перекресток, несчастный не может пойти никуда, кроме одной-единственной узкой дорожки (чаще всего — вперед, вперед, и...). Можно долго и тупо ломиться на соседнюю улицу — нет, и все! Можно сто раз попытаться прыгнуть с разбега — наш Джей будет замирать, как вкопанный. Просто он прыгает с крыши на крышу с места — такой вот цефалопод!

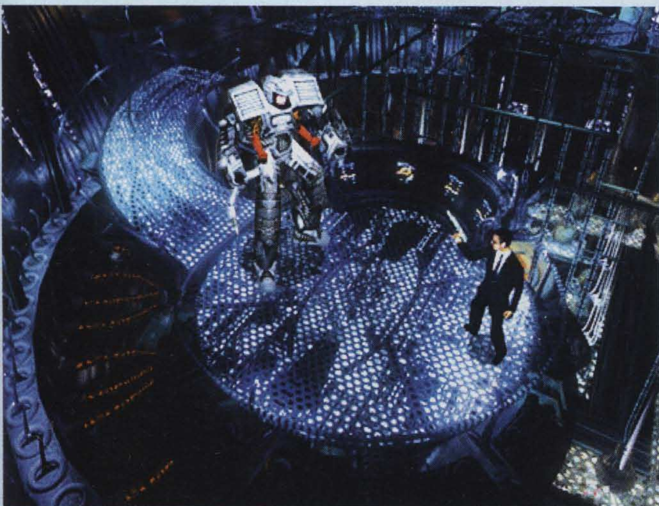
Вряд ли все это объясняется расизмом разработчиков. На тротуары негров пускали даже до Гражданской войны.

Скорее, это и есть суть адвенчурного уклона Men in Black — догадаться с пяти раз, чего от нас, бестолковых, хотят.

Кстати, об адвенчурном уклоне...

Она у нас ученая! Буквы знает!

Это, видно, все от того, что оно — adventure. Вроде и герой должен быть наблюдаем снаружи, и дебильная тенденция внимательно рассматривать всякую ерунду, и мешок с криво нарисованным инвентарем — все оттуда.



Типа "у нас герой не только ключик подобрать, а и бомбу обезвредить"!

Видели бы вы эту бомбу! Я ее долго-долго искала! И знаете, почему? Потому что негодяй в костюме, который ее подложил, и не думал смываться! Он прямо на ней сидел ("давно здэсь сидым..."), за две секунды до взрыва, и пытался нас от нее отогнать!

Не сказать, чтобы здесь был избыток адвенчурности! Тем более что, когда мы бомбу все-таки найдем и охрану успокоим, обезвреживать ее придется с изрядной помпой: она такая большая-пребольшая, так мигает, отсчитывая секунды!

...И на ней сверху есть один такой толстый-толстый провод, который и надо оторвать от клеммы при помощи мыши!

Коктейль и бурда — две большие разницы!

Вот, думаю, напишу, что не получилось у них слияние жанров, сорвался эксперимент. Потом думаю: нет, ребята, не пройдет!

Да какой это, к черту, эксперимент?! Когда уже есть "Экстатика-2"? Да смешно, ей-богу! Может, может герой быть трехмерным драчуном — и прекрасно двигаться, может его мир быть реальным и логичным, а враги эффектными и коварными — и в этом мире он будет бродить вовсе не деревянным тупицей, а будет думать, действовать, решать...



Тот самый коктейль, который Southpeak с Gremlin превратили в откровенную бурду — смастерили дешевую поделку, надеясь срубить капусты на волне интереса к фильму (и какому хорошему фильму, кстати) и сразу двум почтенным жанрам.

Подставляйте стаканы — кто пьет ТАКОЕ!

Men in Black

Разработчик
Southpeak Interactive
•
Издатель
Gremlin Interactive
•
Рейтинги
Графика 70%
Звук 40%
Сюжет 50%
Интересность
20%
Системные требования
Pentium 100, 16 Мбайт RAM, 4-скоростной CD-ROM, Windows 95

Конкурс! Конкурс! Конкурс!



Московские компании "Азия"(тел.: 925-1674), MPC Club (тел.: 158-5386) и журнал Game.EXE при участии компаний SSI и Eagle Dynamics имеют честь объявить начало
КОНКУРСА МИССИЙ ДЛЯ ИГРЫ "СУ-27 "ФЛАНКЕР"!

ель миссии:
нтирадар, удар по морским целям, воздушный ой... То есть – любая! о: жюри будет учитыать как качество построения миссии, так и ртистизм пилота!

Условия конкурса:
1. Миссия должна иметь полетное задание на русском языке.
2. Миссия должна сопровождаться TRK-файлом ее прохождения.
3. К участию в конкурсе допускаются обладатели лицензионно чистого продукта.
4. Принимаются миссии типа "пилот" и "комэск".

А теперь... о призах победителям:
1. Настоящая летная куртка SSI "Su-27 Flanker" (это что-то умопомрачительное!).
2. Джойстик F-16 FLCS.
3. Приз редакции Game.EXE – бесплатная подписка на ваш любимый журнал.

то-то еще?
ак точно! 16 победителей конкурса, буде на о их добрая воля, встретятся в онлайновом урнире на выставке "Аниграф 98"! И вот тог- а мы посмотрим, кто умеет летать!..



Прием заявок:
до 1 марта 1998 года.
Заявки следует высылать электронной почтой по следующим адресам: alamtuc@aha.ru, или asia@aha.ru, или azazello@online.ru, или на дискетах по адресу:
117419, Москва, 2-й Рощинский пр-д, д.8, Game.EXE.

Х.Мотолог

Просто Лариска, или Мыло для нуждающихся

Tomb Raider — не квест, не авиасимулятор и не RTS. Это даже не First Person Shooter. Хуже того, это вообще не игра. Это — культ. Со всеми вытекающими отсюда ритуальными плясками, жертвами, заклинаниями и тайными организациями приспешников. Почему тайными? Потому что явных в российской части Сети пока не замечено; все есть, даже имбецильные фэны Дюка, а Ларины, увы, скромничают...

Далеко, далеко, недалеко...
Одиноко ли, ой, одиноко...
Не жалей его,
Не жалей...

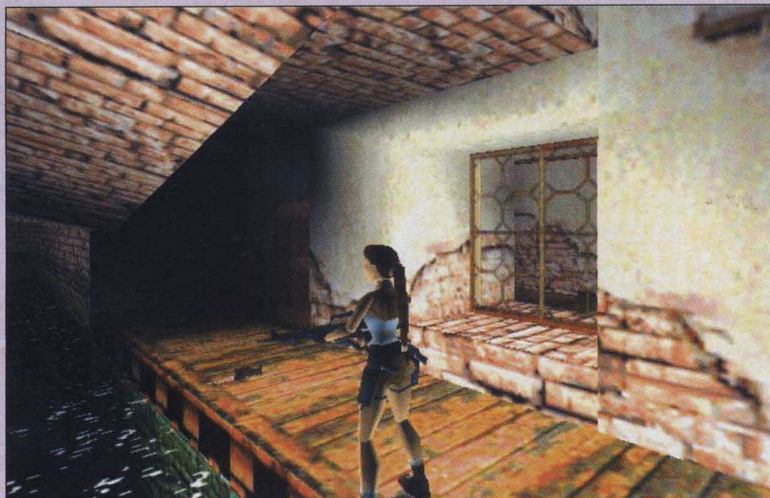
Озерский устами Федорова

Знаю, что слово "культ" многими будет приговорено к расстрелу. Но, думаю, все согласятся, что Лара, понимаешь, Крофт — уж точно, не FP, а playmate и covergirl, по крайней мере для британского PC Zone (умудрившегося... примите валиум... взять у нашей девицы интервью). Импортный Интернет распираем страницами "Лара, мы хотим быть похожими на Вас унд жить и работать по-коммунистически". Отдельные стенные газеты, считающие себя игровыми, детально, с обильным слюноотделением обсуждают тему нового Ларискиного убранства — важнейшей для народа новации **Tomb Raider 2**. Странно, что столь популярный в широких массах раздел игры, как Lara's Home, не обогатился филиалами "Лара выгуливает собаку" и "Вместе с Ларой по оптовым рынкам". Думаю, в TR3 эта ошибка будет исправлена. Появится также и выбор одежды по желанию играющего.

Я, собственно, вот что хотел сказать: выход TR2 есть событие, не имеющее к компьютерным играм никакого отношения. Но оно нам навязано. Я уже пострадал. Вы — на очереди.

Минздрав дает справку

Если кто не помнит, что Tomb Raider — это пример небывалого коммерческого успеха и бестселлер, тиражи которого убили всех наповал, то этот "кто-то" потерян для игрового сообщества. К игре бесполезно относиться серьезно. Ко второй ее части — тем более. Как человек чести, я обязан предупредить: TR2 не лучше своего предшественника. Более того, он объективно хуже. Так бывает со всякой дельной вещью, вдруг уставшей быть дельной и захотевшей испробовать мыльной славы.





Неуютное место. Но таких много.

supersexysounds

Могу это объяснить. Кроме всяких глупостей вроде маркетинга и данных, интересующих прежде всего портных, Tomb Raider обладал одним огромным достоинством: игра была очень органична. Баланс был действительно идеален, или почти идеален. Пресловутая атмосфера создавалась, с этим не поспоришь. Было много условностей, но они очень удачно навязывались играющему. Обладал, был, создавалась, было...

Core у нас, как известно, Design, поэтому вопрос о том, "дизайнить" новые уровни или погодить, конечно же, не стоял. Но внезапно у кого-то из программистов, куривших на завалинке и поглядывавших на свои столь модные в среде удачливых девелоперов Ferrari, проснулась штука, именуемая загадочным словом "совесть". Забычковав контрабандные кубинские сигары, ребята поползли вносить изменения в engine. Но то ли поздно опомнились, то ли бодун после обмывания Ferrari был слишком стоек...

Нет, не вышел каменный цветок. Легендарное нововведение номер один — "лестницы". Назовем их так. На стене рисуется убогая текстура, изображающая перекладины. Убогая настолько, что умом понять это невозможно, в это можно только поверить. Так вот, потрепанная героиня может по ним

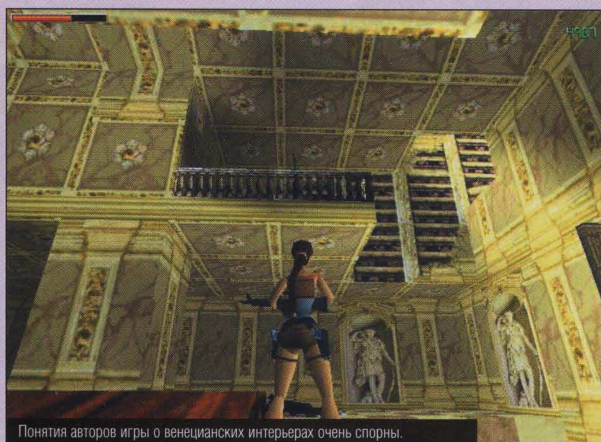
карабкаться. Но поскольку Л.Крофт нормально передвигаться неспособна (либо на цыпочках, либо галопом), в ход идут профессиональные альпинистские ухватки, причем альпинист этот отчего-то на последнем издыхании. Про вздохи, издаваемые дамой, я деликатно умолчу, но позы, которые она при этом принимает, являются логическим продолжением тех "па", что используются ею во время заплывов.



doyouknowdeutchland?

Стоит ли после этого говорить, что "посвежевшая" лариса ивановна (отныне и навсегда — со строчной буквы, ибо народный герой) существенно обновила гардероб? Не этого ли ждали многочисленные обожатели?.. Если не этого, то есть действительно приятная новинка: передвигаться теперь можно не только пешком. Заматеревшая госпожа крофт получила права, и теперь способна лихо управляться с моторной лодкой, снегоходом и некоторыми другими видами городского транспорта. Слава аллаху, ведь это позволяет быстро преодолевать особо занудные куски уровней. Технически это реализовано тоже очень хорошо. Видимо, в этот момент у программистов таки закончились рецепты на легализованную в большинстве штатов для медицинского потребления [вымарано цензурой], и они немного поработали.

Разумеется, дизайнеры уровней все испортили. Моторку в карман не положишь, и покататься дадут только там, где



Понятия авторов игры о венецианских интерьерах очень спорны.

предусмотрена лодочная стоянка. Такое положение вещей наводит тоску, но мы помним: Tomb Raider — это игра, пройти которую можно единственным способом. Сюжет не предполагает никаких развилок, кроме, разумеется, "секретных" областей.

pearlgirl

Другие новации также не придали игре ни дополнительного шарма, ни интересности. Чего только стоят пресловутые осветительные пиропатроны. В период написания соответствующего кода врачи, видно, выписали программерам новые рецепты, и факел просвечивает сквозь лару легко и непринужденно. Это называется "динамическое освещение без комплексов". Факелами можно кидаться, но это не смешно. Симпатично только то, что они умеют гореть в воде.

Кстати, о подводной жизни: авторы осилили философскую проблему стрельбы в мокрой обстановке. Новое оружие — гарпун — успешно функционирует в режимах "вода — подводная цель" и "вода — тот мужик, который думает, что можно безнаказанно стрелять в купающуюся даму". Только точность и эффективность очень низкая.



H_2O — вообще конек второй части оперы. Если раньше мать-героиня могла либо плюхнуться в воду целиком, либо сразу вылезти, то теперь много упражнений по колено в жидкости. Поправлены некоторые баги и введены оптические эффекты. Это вдохновило дизайнеров на страшное. Они заполнили водой всю игру. В TR2 нет места, где не было бы лужи. И в каждую лужу придется нырнуть.

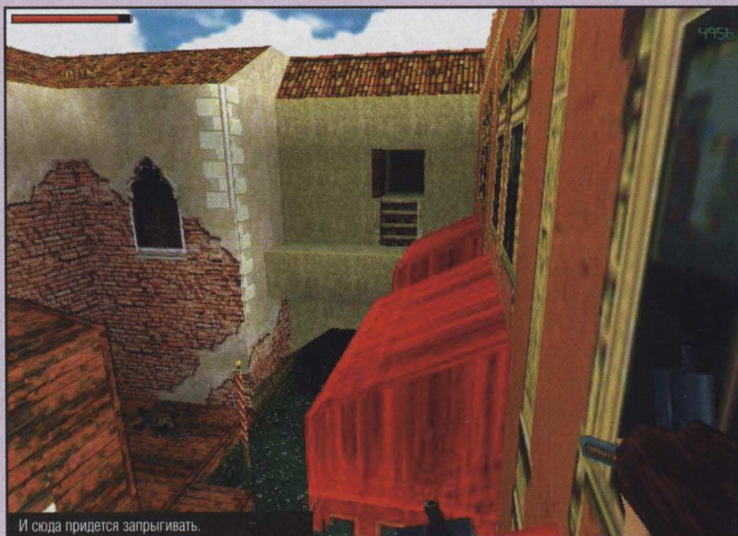
prettyhatemachine

Вторая мания авторов в области дизайна уровней — максимальное усложнение плюс абсолютное отсутствие мотивации в решении головоломок. Их надо одолевать "от противного". Если окно можно разбить (вероятность — 30%), то в него придется *аккуратно* залезать. Если виден совершенно левый и малодоступный балкон, то придется чудом за него цепляться. В силу чего игра стала просто утомительной. Сохраняться



Пожалуй, одно из самых приятных нововведений.



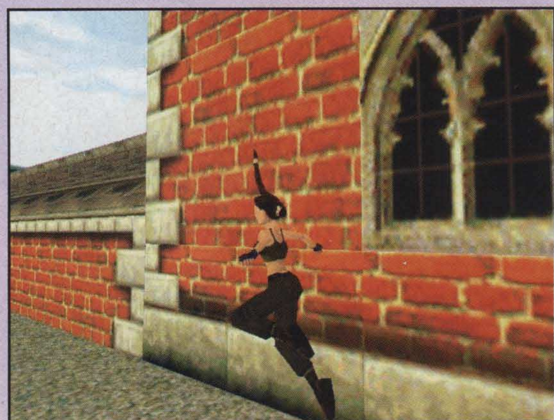


И сюда придется запрыгивать.

перед каждым прыжком глупо, а карабкаться вновь по кривым ларискиным путям-дорожкам — жуткое занудство.

Не стоит также забывать, что камера против вас. Камера в TR — это такая штука, которая работает исключительно на зрителя. Каждый акробатический трюк она старается показать наиболее зрелищно, влюбленно демонстрируя все самое никчемное. Соответственно, нужного-то и не видно. Приходится постоянно пользоваться функцией "look", дабы понять, кто это в нас из M-16 постреливает.

M-16 есть и у ларки, но в игре винтовка почему-то в два раза скорострельней, чем во время войны в Никарагуа. Однако девушку снарядили подставными пулями, в результате чего убойный эффект легендарной пушки снизился. И вообще, новое оружие — скорее дань конкурентам, чем здравому смыслу. "Узи" в каждой руке — реверанс перед неким Ву Лонгом. Гранатомет — просто необходимый атрибут всех игр жанра. Мучительно не хватает ракетницы...



handitover

За исключением мелочей, которые я уже вспомнил, графика в TR2 точно такая же, как и в первой версии. Только теперь для поддержки 3D-ускорителей не требуется никаких патчей. Но это уже из области "сложности установки". Я почти уверен, что 80% текстур — те же самые, что и в первой серии. Так что все могут расслабиться, успокаивая себя пошлой мыслью о том, что революционный engine годичной давности и сегодня неплох.

Музыкальное и шумовое оформление также обошлось без сенсаций. Дань "реализму" под водой — "глушение" музыки. Что же до звуков, издаваемых мадемуазель крофт в процессе ратоборства... Уж сколько раз говорилось, что это непристойно и навевает на играющих тинейджеров однозначные ассоциации. Может быть, за это игру и покупают?

digyourownhole

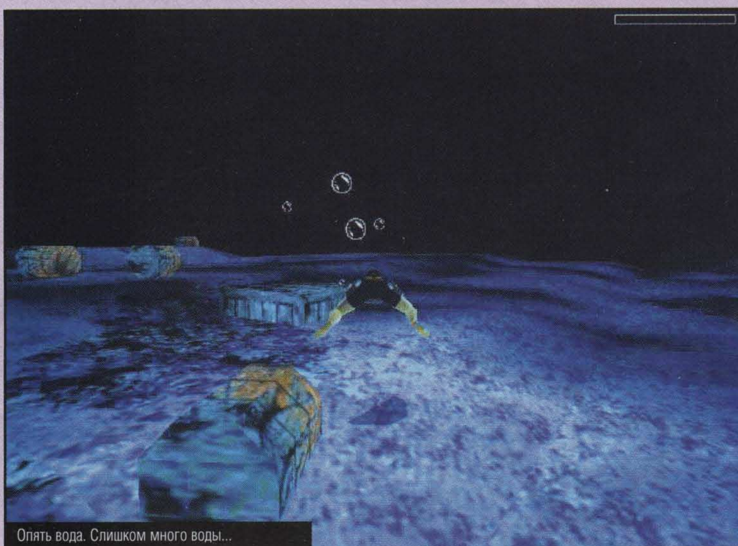
Не верьте рекламе. Это тот же самый Tomb Raider, что и год назад. Хорошая, достойная, полная огня и задора игра. Но — та же. Сэкономьте деньги. Купите плакатик. Пять баксов с доставкой. Оторвите куклу. Книжку комиксов. Маечку, как у лары.

Что, вы так и поступили? Нет, врачи не помогут. Покупайте игру. Желательно в подарочной упаковке. Там много барахла, которое вас осчастливит. Да и сама игра сделана аккуратно. Да, играть можно. Нет, тем, кто не прошел первую версию, пробовать не стоит. Ну да, фанатов много. Нет, мы не виноваты...

P.S. На правах чита:

Нажимаем "/". лариска достает осветительную ракету (в этот момент создается впечатление, что она закуривает; политкорректным авторам это еще зачтется). Нажимаем "shift" и отпускаем его только по моей команде. Шаг вперед. Шаг назад. Три оборота в любую сторону. Отпускаем чертов "shift"'. Если теперь прыгнуть вперед — попадете на следующий уровень. Если назад — получите все оружие и аптечки.

Перед выполнением вышеописанных процедур не мешает сохранить игру. А то порой лара взрывается. В прямом смысле. Шутка создателей.



Опять вода. Слишком много воды...

Tomb Raider 2

Разработчик
Core Design

Издатель
Eidos

Рейтинги
Графика: старая + 3Dfx
Звук: аналогично
Сюжет: комиксы

Интересность
эта графа будет заполнена по результатам обработки нижеследующих анкет

Анкета игрока в TR2
Лара — любовь моя!!!
— must die!!!

Системные требования
Pentium 90, 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, Windows 95/MS-DOS 5.0

Х.Мотолог

К вопросу о потолке

Вообще говоря, тут и рассуждать-то особо нечего. А уж писать — и вовсе время терять. Читатели мудрей и прозорливей не станут. Тем, кто не знает, что такое Worms, мне сказать просто нечего. Тем же, кто знает, но не понимает, от выхода *Worms 2* не будет ни холодно, ни жарко. Ну а разбирающиеся в истинных ценностях, обогнав наши цельнолитые хвалебные словеса, ограненные финскими иванамифедоровыми, давно играют, млея от счастья...
Словом, текст этот суть эпитафия. Просто каллиграфически вписываем название игры золотыми буквами в нужную строчку реестра вечных ценностей и — отрываемся, переставляя буквы и слова...





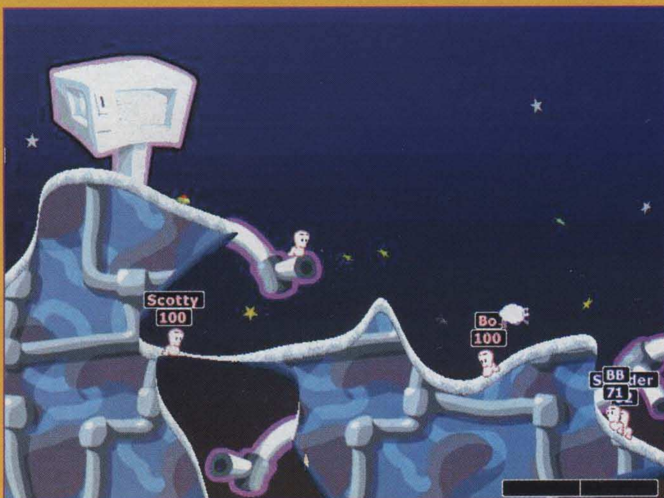


Лечебно-терапевтические игры не раритет, но хорошие среди них попадаются до обидного редко. Worms от Team 17 была тем самым редким исключением. Но помянувшему старое в нашем грубом обществе вышибают глаз. Поэтому сразу бежим навстречу новой версии. Что приятно, от давнопрошедшей она отличается радикально. И нравится это далеко не всем.

Загибаю пальцы, нет палец, пока один... Многих раздражает возможность (синоним — сомнительное новшество) переключения между червями, появившаяся в одной из De Lux-редакций, коих было немало. Впрочем, стоп. Боюсь, особо необразованным читателям придется разъяснять, что есть "переключение между червями", а особо дремучим — откуда есть пошли черви. Верно, мои хорошие?

Альфа и омега

Червь — основная боевая единица Worms, классической turn based strategy (игра обозревается в разделе Action — молчите, Хажинский! — только потому, что она распрекрасна, а на жанровые рецидивы я закрываю глаза). Маленький розовый и наглый способен перемещаться пешком, прыгать, а также



I choose to choose nothing.
(Цитата, перевранная каким-то болваном)

подтягиваться и отжиматься. Кроме того, всякий червяк оснащен поистине огромным набором оружия: от пистолета до кластерных авиабомб. В распоряжении каждого играющего есть несколько "настоящих червяков". Все остальное — запомните! — определяется терминами "лайфбар", "хитпойнт" и "рельеф местности".

Поводом для пререканий является вопрос: можно ли выбрать червя для текущего хода или же надо ходить, строго соблюдая очередность червей. Первая точка зрения — прогрессивная, вторая — ортодоксальная.

К счастью, Worms 2 позволяет поддержать любую точку зрения и закрепить ее, просто отметив соответствующую настройку. Более того, теперь меню "game option" дает добро на настройку нескольких десятков параметров (!): от скорости



Этот ландшафт называется "Ад". Вам страшно?

ветра до максимального повреждения, наносимого/получаемого при падении с высоты. А еще можно "играть" со всеми таймерами, поведением мин, интенсивностью падения бонус-паков... Создав уникальную схему игры, мы можем ее сохранить и тем самым сэкономить массу времени (настроек действительно очень много).

Арсенал оружия удвоился, а то и утроился. Для любого вида оружия мы вольны указать его количество в начале, а также вероятность его появления в качестве приза. Полученную схему, разумеется, записываем на диск, надеясь на будущее плодотворное использование.

Бета и гамма

Но главное — это они, черви. Величайшим достижением первых Worms была возможность нарекать всякого, даже самого завалящего солдатика. Казалось бы, добавить к этому уже нечего. Ан нет! Отныне нам дозволяется не только изощряться с именами, но и выбирать "сленг", на котором наша команда будет костерить противную сторону и воспевать себя в случае победы. Десяток диалектов великого и могучего американского языка — мне хватило...

Ну и, конечно, карты. Секрет Team 17, который они никогда никому не раскроют, — как им удается случайным образом создавать такие красивые и гармоничные ландшафты. От

которых после удачной битвы не останется камня на камне... "Тем" оформления ландшафтов стало значительно больше, "архитектурных элементов" тоже. Принципиальное отличие новой версии в том, что появились "пещерные" пейзажи, закрытые "потолком" сверху и "стенами" по краям. Такие "арены" заметно влияют на стиль игры, и, что характерно, они не пришлись по сердцу ортодоксам. Хотя, что с них, консерваторов, взять?

Все равно, у нас остается право выбора. Главное, что интерфейс при генерации карт стал гораздо удобнее. Впрочем, это общее утверждение: интерфейс и богатые возможности настроек — гигантское завоевание новинки.

Пустяки

Как все помнят, многочисленные редакции первой версии игры ни на йоту не отличались графикой и работали под DOS. В нынешнее время разрешение 320x200 стало слишком элитарным, и игры, работающие с ним, широкой публике отчего-то не нравятся. Пришлось сделать Windows-версию с 640x480 и 16-битным звуком. И решительно реорганизованной графикой: если дизайн первой версии отличался некоей условностью, а анимация была выполнена в технике "точка, точка, два крючочка"; то теперь...

Кольчатые спецназовцы приобрели тщательно прорисованный и вполне мультипликационный облик. Ненаглядная красота, она и в Worms ненаглядная. Великая сила искусства и опять, понимаешь, семимильными шагами. Говоря умными словами — параллакс, градиент и так далее...

Счастье же не в параллаксе, правда? А так — красиво... Однако подлым консерваторам новая графика тоже не шибко по сердцу. "Несолидно", — говорят. Жалкие, несчастные люди...

Для тех, кто не постиг...

...основного и единственного предназначения Worms: существует возможность заменять живых игроков на компьютерных. Поэтому придется говорить об AI. Ясное дело, можно выставить очень большое количество компьютерных игроков, но нюансы AI-мышления особенно выпукло проявляются в беседе тет-а-тет. Нельзя сказать, что AI жульничает. Он абсолютно честен. Более того, он, как и всякий нормальный игрок, допускает ошибки, попадая то в незамеченный кусок земли под ногами, то, что совсем уж греет, по своим... Но редко.

Но. AI идеально помнит простейшие принципы игры и склонен действовать наиболее эффективно. Экономит боеприпасы, откровенно предпочитая использовать те, которые не кончаются. Отличается благородной привычкой стрелять на поражение и ни о чем не забывать. Кроме того, машина гораздо сильней игрока в баллистических расчетах, и базука или бомба в ее руках эффективна на любом расстоянии.



Мирная картина. Скоро тут камня на камне не останется.

Но это не мешает ей быть тупой. Никакого артистизма, никаких сложных комбинаций и размышлений о риске задеть/подорвать своего же соседа-червя взрывом подстреленного соперника... Разумеется, это не делает игру с компьютером более интересной. Такой способ времяпрепровождения подходит для разминки, изучения нового оружия и убивания



Еще один взорвался на работе...

времени, проходящего в ожидании живых соперников. Святая святых Worms — ящик пива и hot seat. Проигравший посылается за новым ящиком — и так до отключения электропитания и поломки UPS'ов.

Но Team 17 оказалась жуткой формалисткой. По непонятным причинам, она, "17-я команда", решила, что убивать живых соперников интересно даже тогда, когда нельзя наблюдать их непосредственную реакцию на твой удачный выстрел...

...и ввела поддержку сетевой игры

Вариантов тут три: игра в локальной сети через IPX, TCP/IP или в Интернете (естественно, только TCP/IP). Для игры в Сети сетей предусмотрены специальные сервера, но можно легко обойтись и без них: просто договориться с теми, с кем будешь играть, узнать их ip-адреса (вернее, адрес только той машины, которая будет главной) — и наслаждаться. А для компенсации живого общения предусмотрен чат между раундами. Вещь, кстати, для игры жизненно необходимая: количество настроек таково, что переговоры о том, что включать, а от чего отказаться, съедят массу времени.

Но поверьте патриоту: противник, которого не видишь, кажется таким же бездушным, как и AI. Это наше общее горе... Worms предназначены не для уничтожения себе подобных, а для общения.

Аксиомы

Игра уникальна. Конечно, можно вспоминать что-то на нее похожее — то, что было много лет назад, но это были примитивные частности. А червяк — он живой. И дело даже не в размере арсенала или в гениальной способности взрывов пробивать дырки в ландшафтах, формируя из них горы сыра "Российский".

Worms — культовый продукт. Worms 2 — отлично сделанное продолжение. Высококачественный звук, превосходная графика, множество новых деталей, не портящих старую картину...

P.S. Шотган не только незаменим для контрольного в голову. В шотгане наша сила.





Worms 2

Game.EXE НАШ ВЫБОР

Разработчик
Team 17

Издатель
MicroProse

Рейтинги
Графика 88%
Звук 90%
Сюжет 90%

Интересность
91%

Системные требования
Pentium 90, 16 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, Windows 95/NT 4.0, DirectX 5.0

Х.Мотолог

Смена флагов

Все можно понять. Хотя, например, понять, кто сказал нашим друзьям из Psygnosis, что главной проблемой для пиратов были попугаи, бомбящие их галеоны с высоты птичьего полета (а какая у попугаев еще может быть высота?) то просто ядрами, а то и глубинными бомбами, довольно сложно. И что отбиваться от попугаев придется ракетами класса "корабль — воздух", раскрашенными на манер "Першинг-2" в советских карикатурах... И это еще не самые ужасающие реалии игры *Overboard!*. Но весьма показательные.

А игра достойная. Даже очень. Рекомендуется всем — от младшешкольного возраста до среднепенсионного. Хотя последняя категория может ненароком не понять юмора. Не потому, что его в игре много, а потому что он чудаковатый.

А еще — Shipwreckers! (американский псевдоним рецензируемой игрушки) проста, словно три рубля рублями: в нашем распоряжении есть маленький, но очень юркий кораблик; смысл пиратской деятельности сводится к захвату портов и сбору сокровищ; когда все сундуки собраны — можно переходить на следующий уровень. И эта простота, с одной стороны, указывает, что авторы если и не дотянули до гениальности, то совсем немного, а с другой — рождает ту самую атмосферу, о которой мы так много говорим, но с которой так редко сталкиваемся нос к носу...

Логика Psygnosis вполне понятна: только в этом году вышло с полдесятка автогонок с камерой, летающей подобно птице, и столько же шутеров, с той же "уникальной" особенностью. Так почему бы не спустить со стапелей пиратский галеон (больше, впрочем, напоминающий работу начинающего судомоделиста-примитивиста), чьи телодвижения будут показаны нам в той же (бесспорно оправдавшей себя) технике? Отличная идея.

И прекрасная реализация.



Остановлен выстрелами в спину,
Ты лежишь, об отдыхе мечтая,
Чуть в грязи, но все-таки красивый,
Землю сжав от края и до края.

Романов (Андрей)

Это только так кажется

Создатели игры оттянулись на полную катушку. Веселой идеи и первоклассной графики им оказалось мало. Поэтому заливчики, разделенные воротцами, кроме вспомянутых выше попугаев-бомбардировщиков (два типоразмера), населяет самая разнообразная нечисть. Одни только наглецы-спруты, промелькивающие в прозрачной водичке, чего стоят. Тоже мне, головоногие посланцы древней цивилизации! Топят корабли за милую душу, причем не только свои, но и чужие (то есть как раз наоборот, свои, компьютерные, AI'шные, елыпалы). Уворачиваться от головоногих, глуша их глубинными бомбами, одновременно отстреливая ракетами попок — типичная разминка срединных уровней игры. А дальше, понятно, больше. Но... не стану портить вам обедню!



Марианская впадина?

(Право же, фантазия творцов настолько давит на мое убогое воображение, что проще превратить рецензию в описательно-перечислительный реестрик, нежели устраивать вокруг игры хромые пляски художественного слова.) Вражеские порты защищены многочисленными укрепрайонами, которые, впрочем, без труда выносятся; не слишком великую проблему составляют и неприятельские посудины, вооруженные примерно так же, как и ваш собственный галеончик; на борту насчитывается двенадцать видов оружия, рассчитанного на поражение надводных, подводных и воздушных целей; таким образом, если научиться все это вовремя переключать, можно отбить любую атаку, разобраться с любым врагом. Даже, понимаешь, с попугаем.

Впрочем, неистовые выдумки ненасытных разработчиков этим не ограничилась. Одного корабля им мало. В игре существуют специальные бонусы, на время трансформирующие корабль, например в... дирижабль. Зрелище очень и очень

впечатляющее. Такие видоизменения обычно предназначены для преодоления "глухих" препятствий, скажем, барьеров. Однако мы-то знаем, что истинное их предназначение — веселье и оттяг!

Весьма забавно и собственно устройство уровней. Открытое море показалось создателям игры, разумеется, примитивом. В этом случае пришлось бы думать о всяких глупостях вроде направления ветра и волнения. Нет! Водный мир разделен канальчиками и переборками, узкие проходы перегорожены шлюзами, которые для пущей хитрости снабжены переключателями. Переключателей ребята наплодили самых разных: от бутылки с картой до воздушного шара, который необходимо подстрелить, аки летящего на зимние квартиры птицу-селезня.



А что нам еще надо?

Отделочные работы, то есть то самое, что может загубить любую хорошую игру, проведены блестяще. По крайней мере с 3D-ускорителем игра смотрится просто отлично. Конечно, без излишеств, но очень мило — неплохие модели, симпатичные рельефы. Шестнадцатибитный цвет игры испортить не может, это доказано. Так что при стандартом разрешении 640x480 (ни большего, ни меньшего игра не поддерживает) мы получаем греющую сердце "картинку" с бодрыми fps.



Ценный морепродукт. Сейчас мы им позавтракаем.

Да, это не сенсация, но очень качественный продукт. Это подарок. Очень метко выпущенный к Рождеству. Дитям мороженное, а ей цветы? Можно. Но можно и Shipwreckers. И ей, и им. И себе. Добрый подарок. Никто не будет разочарован. Рождественские обязательства Psygnosis выполнила. Спасибо ей.

Over-board!

Разработчик
Psygnosis

Издатель
Psygnosis

Рейтинги
Графика 85%
Звук 75%
Сюжет 80%

Интересность
85%

Системные требования
Pentium 90, 16 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, Direct3D-совместимый 3D-ускоритель, Windows 95

Засада ликвидирована! Путь свободен!

Славные фирмы **Blue Byte** и **Snowball Interacrive**, при деятельном участии симпатичного журнал **Game.EXE** подводят итоги конкурса на звание "Заслуженный Инкубатор ноября'97"

Итак, пришло время назвать имена достойнейших инкубаторов ноября. Скажем сразу, определиться с выбором было очень и очень непросто: в первый же день после выхода журнала (!) редакционный телефон буквально раскалился от звонков обезумевших игроманов, желающих заполучить заветные конечности мерзких Scay'Ger'ов. Волна электронных сообщений парализовала работу почтового сервера родной "Компьютерры" днем позже, а еще через пару дней стало понятно — в этой стране Паучихой не испугать даже маленьких детей — здесь ее убил каждый второй...

Не оскудела земля русская!
Другой вопрос, КАК он, второй, это сделал... Наш специальный корреспондент-затейник Леонид Инкубович внимательно выслушал каждого претендента на победу и сделал неутешительные выводы. Конкурс показал, что российских инкубаторов на пути к победе не может остановить НИЧТО. Когда у нас кончаются ракеты, мы стреляем из лазеров. Когда лазеры разряжаются, мы берем другие лазеры, которые НЕ разряжаются. Если паук не сдается, мы колем его штыками и кусаем за икры. Не будем называть имена героев, посвятивших несколько часов своей жизни методичному изведению несчастного животного из слабеньких лазеров. Мы ценим их труд, но он не стоит и отрубленного мизинца Scay'Ger'a. Настоящий Инкубатор должен обладать не только умом, но и сообразительностью. Среди массы вариантов истребления Паучихи мы выбрали, на наш взгляд, самые красивые.



Делай, как я!
Путь к успеху — это гранатомет во втором режиме. В принципе, одной удачно расположенной под брюхом животины мины достаточно для ее умерщвления. Мы допустили к участию в розыгрыше инкубаторов, сумевших расправиться с Паучихой за 2-3-4 хода с минимальными потерями.

Вот они, наши герои:

Александр ПЕНГЕРЕВ,	Одинцово Московской области (самый первый звонок в истории нашего движения!)
Виктор ТИМАШЕВ,	Москва
Сергей СУРАДИКЯНЦ,	Самара
Дмитрий РАКИТСКИЙ,	Москва
Сергей ДАНИЛЮК,	Москва
Станислав ПОНОМАРЕВ,	Москва
Алексей КРАШЕНИННИКОВ,	Москва

Аплодисменты, пожалуйста!
Как и было обещано, каждый из Лучших инкубаторов получит бейсболку "Incubation" и кружку "Blue Byte". С конечностями вышла заминка: в долгой дороге из страны Германии они немого пришли в негодность, и мы решили перетереть их в порошок. Что ж, коробочка с порошком зеленого цвета — неплохая замена дурно пахнущей конечности сомнительного происхождения!
Остальных же инкубаторов мы просим не расстраиваться и напоминаем, что главное в конкурсе — не победа, а... Не вешайте нос, родные, и удача вновь повернется к вам лицом!

Еще раз благодарим компанию Blue Byte за отличную игрушку и призы, а компанию российских разработчиков Snowball Interactive за помощь в организации и проведении конкурса. Всем — поклон в пояс!







Наталия Дубровская

Счастливый бег по прямой

Работать на мясокомбинате, да еще на положении маленького зеленого раба — тяжело и мерзко, но работать на бойне МЯСОМ! Нет уж, это слишком даже для маленького и зелененького, даже для такого задохлика, как наш Эйб — спаситель (простите) мудокан, герой новой игрушки *Oddworld: Abe's Oddysee* от Oddworld Inhabitants/GT Interactive. Осознав, сколь ужасны открывающиеся перед ним перспективы профессионально роста, Эйб срывается с места и начинает свой (почти) бесконечный бег: из "интро" — в игру, с уровня — на уровень, из мира — в мир, через фабрику, через охраняемую зону, через лес, через храм...

Он бежит, бежит, бежит, умирая и возрождаясь, убивая и спасая, и как далеко он сумеет убежать, теперь зависит только от нас.

Теория относительности в игровом разрезе

Если на свете есть что-то, в чем ты совершенно уверен — значит, ты скоро убедишься, что был не прав. Эта истина незыблема, и касается не только идеологических и религиозных вопросов.



Ну что может быть тупее обычной аркады: бегай взад-вперед, прыгай за бонусами, копи жизни и теряй их раз за разом в самых неподходящих местах! Бывает красиво, бывает со вкусом, но однообразно-то как, господи!

Все сказанное выше — одна из тех самых истин, в которых я была абсолютно уверена всю свою игровую жизнь. Пока не прибежал маленький запыхавшийся Эйб, бормоча что-то очень невнятное, и не разбил мое сердце навсегда! Не задумываясь, я пустилась за ним следом, помогая по мере возможности, и потратила на эту (якобы) тупую беготню по прямой времени не меньше, чем на хороший квест, а сил и мозгов — побольше, чем на средненький.



Маленький Эйб в кругу друзей

Abe's Oddysee — чистая, ясная и несомненная двухмерная аркада на спрайтовой основе, и никто не пытается выдать ее за что-то еще. Ее просто больше, чем "аркады" — в привычном понимании этого слова, — тем более аркады, родившейся на Sony PlayStation и прибывшей к нам, на любимую платформу, с легким опозданием и утомительными пересадками.

Прежде всего, в ней "слишком много" графики. Признаться, слово "двухмерная" я писала, скрепя сердце: такой наш зеленый друг и все его разноцветные недруги объемные да реальные! Такой живой и непредсказуемый (хотя и правда двухмерный!) мир их окружает. Такие там красивые и глубоко трехмерные неинтерактивные мультики. Движения всех существ так отработаны и настолько индивидуальны, что то самое тупое крейсирование в пределах экрана таковым не кажется, и создается ощущение постоянного и весьма насыщенного общения. Даже если на этом экране тебе предстоит провести 20 не самых приятных минут твоей жизни.


Сейчас слиг взорвется, и появится элан — наша верная лошадка.

Стоп, почему я сказала — "ощущение"?!

Никакое не ощущение, а именно общение, и нередко в самой его примитивной, но обычным аркадам недоступной форме — вербальной. У Эйба в запасе есть целых три английских выражения для общения с друзьями (хотя никакие они не друзья, а ленивые захребетники, как водится, и спасать народ от тотального выедания Эйбу, конечно, придется в одиночку) и еще пять очень выразительных звуковых сигналов, включая два вида мелодичного свиста и произвольное испускание газов.

Благодаря тому, что мы вроде бы сами выбираем, что сказать, беседа превращается именно в беседу, а не в тупое прокручивание полуинформативного текста, как в других "говорящих" аркадах (прежде всего во Flashback — если "Одиссея Эйба" и напоминает "что-то из классики", то, несомненно, это именно он, старый добрый "Флэш").





И это еще не все! Самым потрясающим типом мудоконского взаимодействия, несомненно, являются заклинания. Стоит Эйбу погрузиться в транс, бормоча и покачиваясь, как мир вокруг чудесным образом преображается: открываются волшебные порталы, куда в замедленном прыжке уплывают его не успевшие стать мясной закуской зеленые друзья, звонят колокола, замирают многоногие скрэбы, задирая морды и издавая отвратительные хриплые стоны, а зеленые слиги со страшными руками на морде и автоматами наперевес начинают метаться и отчаянно звать на помощь — и правильно, поскольку эйбова жужжащая медитация наверняка будет стоить им жизни.

Поколдовав немного, наш герой овладевает сознанием несчастного рукомордого монстра и, вооружившись праведной личиной и казенным оружием, идет убивать своих же (то есть слиговых) сослуживцев, или взрывать мины путем наступания, как собачка-сапер, или просто валится в пропасть, а то и взрывается изнутри, рассыпаясь кровавыми ошметками, — просто так, чтобы не мешать Эйбу на дороге.

Розовые собачки отзываются на свист, костлявые твари парамайты (из них, кстати, тоже делают пироги) нападают только вдвоем и не любят, чтобы их прижимали к стене, наша двуногая лошадка (или это все-таки верблюд? или страус?) элам, на которой Эйб будет так лихо скакать в Скрабании и Парамонии, обожает мед, и оттащить ее от улья ох как непросто...





Встретимся в аду!

Да, кстати, чуть не забыла: слиги и двуногие собачки с пастью в размер головы обожают спать на посту, и если тихо-тихо прокрасться мимо... Только учтите, что у собачек слух получше!



Взаимовыгодные контакты с неживой природой

Все эти радости нечеловеческого общения — отнюдь не декоративная примочка к обычным двухмерным ужимкам и прыжкам. Это — основа основ огромного количества замысловатых пазл и боевых задач, точно так же, как и обезвреживание мин, запоминание мелодий и даже использование инвентаря в умеренных масштабах.

Инвентарь здесь действительно есть, хотя и вполне аркадный — если вообще можно назвать инвентарем наличие 1—3 однородных предметов в виртуальных карманах нашего героя.

Зато как нестандартно он их использует! Если уж удалось найти кусок мяса — придется пошевелить мозгами, чтобы догадаться, где, как и зачем бросить его жадным парамайтам (единственное, что может отвлечь эти безмозглые создания от преследования потенциальной добычи, — маленький, но уже готовый к употреблению кусочек мяса, который можно пожрать, не утруждая себя его добыванием), или как именно использовать посланный вам судьбою камень. Самое интересное, что вариантов здесь обычно бывает множество (что тоже не слишком типично для аркады), и только от вашей сообразительности зависит, насколько изящным будет найденное решение.



Благодаря великолепной графике, мир Abe's Oddysee объемен и осязаем и, несмотря на всю свою фантастичность, строго подчиняется общечеловеческим "законам природы": если здесь пусто, желто и растут кактусы, значит, почвы здесь скорее всего песчаные, и стоит трижды подумать, прежде чем прыгать через пропасть, цепляясь за



противоположный край, — осыплется, ох, осыплется! Если местность гористая и вокруг полно камней — поглядывай вверх, как бы один не угодил тебе (вернее, Эйбу) в голову! Или подумай, чья голова на это явно напрашивается. Такой уж в игре принцип: если нашел опасное место — подумай, кого сюда позвать. Драться-то Эйб не умеет! Совсем!





Противление злу хитростью

Вы не ослышались: наш герой, наше "я", наша (на время игры) краса и гордость — не то что не "герой", а, простите, классическая жертва.

Мало того, что его собираются пустить на начинку, как тварь бессловесную (парамайта или скрэба, скажем), так ведь в Abe's Oddysee нет ни одного персонажа, с которым Эйб мог бы справиться в прямом бою! Ни одного! Даже такие же как он тощие зеленые мудоконы норовят пальнуть в него из рогатки, и я уж молчу о всех прочих! С прочими просто: попался на глаза — пиши пропало! Замочат и не охнут.

В этом, в нашей полной солдатской несостоятельности, и кроется, пожалуй, новизна и свежесть подхода — то, что так потрясает в Abe's Oddysee.

Эйб не наносит ни одного удара за игру и не делает ни одного выстрела — если не считать партизанских рейдов в образе заколдованных слигов.

Только не позволяйте этой своей безобидности вас обмануть! Abe's Oddysee — игра исключительно кровавая и жестокая. Сцены смерти продуманы не менее тщательно, чем жизненные функции персонажей, и смотреть, как слиг разлетается на маленькие красно-зеленые части или наблюдать медленно дрейфующую через экран одинокую верблюжью ногу, если мы, не дай бог, налетим на мину во время верховой прогулки, — сплошное удовольствие! Физическая несостоятельность и миролюбие Эйба делают игру только злее и интересней. Лишенный "героических" комплексов герой ведет себя куда жизненней и разумней.



Скажем, на игре никак не отражается, сколько отдельных соотечественников мы спасем, и спасем ли вообще. Знали бы вы, сколько раз Эйб будет подставлять их под пули и мясорубки! Сколько поголовья откликнется на его "Follow me!" и останется лежать, не успев стать мясом!

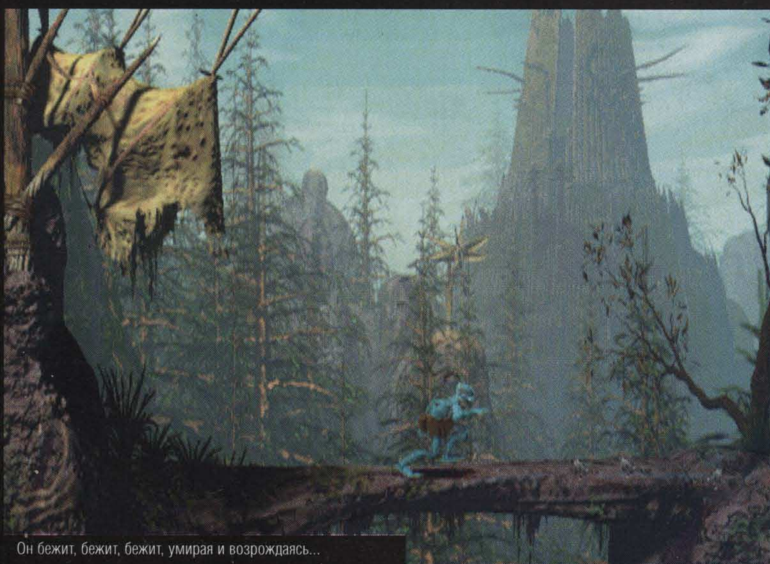
Самое трогательное прощание с собратом, погибшим из-за его небрежности или неуместного остроумия, которое мы услышим от Эйба, — "У-у-упс!".

И все-таки герой!

Ну и бог с ними! Честно говоря, они только на мясо и годятся!

Тем более что наш слабосильный Эйб на своей трудной дороге к Храму (а он есть в каждом из миров) еще ухитрится перебить столько живых существ, что впору сбиться со счета — подумаешь, пара мудоконов! Позаботьтесь лучше о нем, об Эйбе — ведь всю ближайшую неделю вам предстоит жить, умирать и убивать вместе с ним, спасая мудоконскую нацию от мясорубок!

Наверняка предстоит — оторваться вы все равно не сможете! Эйб не отпустит!



Он бежит, бежит, бежит, умирая и возрождаясь...

Oddworld
Abe's Oddysee



Разработчик
Oddworld Inhabitants

Издатель
GT Interactive

Рейтинги
Графика 92%
Звук 90%
Сюжет 90%
Интересность
94%

Системные требования
Pentium 120, 16 Мбайт RAM, 4-скоростной CD-ROM, Windows 95/MS-DOS

Х.Мотолог

Полиция Г

Способы сконструировать игру из графики, звука и набора оружия разработчики исчерпали давно. Сюжеты тоже изготовляются путем упорного самоцитирования. Если позволено быть "слегка" оригинальным, то это выражение можно употребить по отношению к Psygnosis — уважаемой английской компании, обладающей необъяснимым глубоко японским шармом. И, разумеется, по отношению к их очередной новинке, игре *G-Police*, этим самым японским шармом переполненной.

Компания, которая два года отделяется от Sony и никак не может отделиться, отличается удивительными свойствами: все выпущенные ею игры "очень неплохие" или "весьма приятные", но ни одна пока не стала сенсацией. Хотя тут работает второе свойство: некоторые из игр Psygnosis были сверхпопулярны на SPS. Но не на PC.

В последнее время компания внесла коррективы в свою политику, и теперь выпускает игры для PC (но только с 3D-ускорителями) и SPS одновременно. G-Police — как раз тот самый сиамский случай, продолжающий к тому же стилистику незабвенного многоликого WipeOut. Что ж, игрушка симпатичная.

Как с деньгами?

Для описания летательного аппарата придется применять бессмысленный термин "реактивный вертолет". Действие игры происходит в Японии далекого будущего, украшенной неким взлетом преступности. В том числе и организованной. Название страшного врага: корпорация Nanosoft (созвучно с Microsoft, не так ли?). Доказательство странности тамошней жизни — выражение "civilian fighter" ("гражданский истребитель"). Важнейший принцип игры: мирных граждан не трогаем, кроме тех, кто атакует первым.

Как всегда в таких играх: вы — герой одиночка, но вас





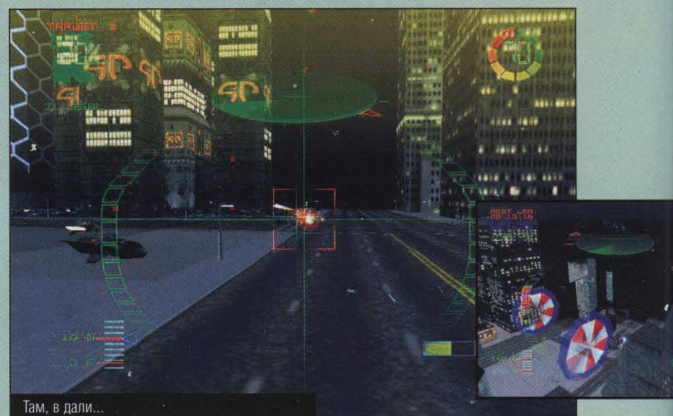
Если посмотреть в лупу, то несложно увидеть мотоцикл, в который я не попал...

> Здесь один неизвестный был убит другим неизвестным.
>
> **Эпитафия Каспару Хаузеру**

поддерживает силовая структура (пресловутая G-Police). Или, что то же самое, вы — член сплоченной команды, но каштаны из огня таскаете самолично, и на помощь надеяться почти бесполезно.

Игра состоит из миссий, в принципе объединенных ненавязчивым сюжетом, но все же линейных. Для аккуратных игроков существует учебный курс из пяти миссий, обучающих управлению Sabre и применению оружия.

Боевые действия проходят в городах, среди красивых небоскребов. Дабы не перегружать графику, город разделен на сектора, между которыми — нейтральная территория. Сектора обнесены решетками и соединены скоростными туннелями. На случай массовых недоразумений последние снабжены



Там, в дали...

крепкими воротами. На тот же самый случай по городу летает ваш боевой аппарат.

В любой миссии есть основная задача, промежуточные задания, которые сильно ее осложняют, и черновая работа, от всего этого нас отвлекающая. Помните, что мы не летаем, мы — патрулируем. И стержневая функция — сканирование (в том числе огневое) обитающего на улицах и над улицами транспорта на предмет его нелегальности.

Все остальное описывается ключевыми словами "уничтожить", "заблокировать", "сопроводить", "защитить" или "найти", а также их произвольными сочетаниями. Не выполнив одного задания, нельзя приступить к следующему. Поэтому, если у вас нет звуковой карты или вы не понимаете англоязычных команд, обрушивающихся на ваши барабанные перепонки, а интуиции и радара вам не хватает, — счастья вам не видать.

Кто здесь хозяин?

"Уникальный летательный аппарат" обладает массой достоинств. Его броня способна довольно быстро восстанавливаться (так что шансов быть подбитым у вас не очень много: стоит не показываться врагу минуты две, и угроза жизни исчезнет), а основная пушка — мощное оружие с бесконечным источником энергии (хотя, если не отпускать гашетки,

то она на какое-то время заглохнет; но это экзотика). Поскольку все остальные боеприпасы конечны и выдаются в очень ограниченном количестве, то пушка, сканер и радар — главная ваша надежда и опора. Трехмерный радар очень удобен и позволяет эффективно ориентироваться в собственном местоположении и жизни противника, а красная стрелка, указывающая требуемое начальством направление полета, не просто "указывает направление", а ведет вас в нужное место наиболее эффективным маршрутом (город все-таки). Сканер позволяет выбирать цели и сообщает о них весьма полезную информацию.

"Реактивный вертолет" на петлю Нестерова не способен, но "бочку" все же тянет. Более того, он умеет вытворять весьма дикие фигуры довольно странного пилотажа. Цена этому — специфическое управление. "Газ вперед" — а-ля самолет — это еще можно себе представить, но в сочетании с "задним ходом", "подъемом" и "спуском", как у вертолета, работающим независимо от угла атаки... Забавно, что в демонстрационной версии игры были два независимых (правый и левый) air-brake'а, а в релизе остался только один, "центральный". Логику движения аппарата надо довольно долго усваивать, однако она действительно допускает очень эффективные маневры. Что делать, все же научная фантастика как способ скрестить любые сюжетные изыски с любыми конструкциями работает очень четко.

Так что управление — это проблема. Оно было бы удобно, если бы не неудачно выбранное богом строение кисти человеческой руки. Джойстик задачу облегчает, хотя и тут есть свои трудности. Однако, освоив управление и свыкнувшись с динамикой аппарата (помогают тренировочные миссии), можно задать перца врагу, даже ограничившись одной пушкой.

Где жена?

Противник весьма неглуп. У него тоже есть дело, и он не считает, что работа мишенью — интересное и полезное занятие. Оттого его маневры почти всегда достаточно грамотны. В принципе, его логику можно освоить, а его слабые места изучить... Но нельзя забывать, что неприятель существует в двух видах: тот, что прилетел вас подстрелить, и тот, который прилетел вам помешать. Первый — это подарок судьбы: от него можно прятаться, устраивать ему ловушки, слетать на перезарядку оружия, на пляж или в гости, как душа пожелает. А вот с помощью второго легко заполучить сообщение "mission failed". Причем этот второй летает группами, пользуется прикрытиями, совершает отвлекающие маневры. Работает котелком успешно. Иными словами, делает игру интересной.



И эта штука уже начала взрываться...

Техническая сторона G-Police действительно хорошо проработана. Множество видов техники, как своей, так и вражеской, богатый выбор оружия, большая часть которого отличается узкоспецифическим действием. Это, кстати,



Пикировать Sabre не позволяет, но близок...

надо учитывать и внимательно слушать (или читать) брифинги. Если вам, например, приказано кого-то заблокировать, а электронную пушку, для этого предназначенную, вы потратили на другие объекты, то дело — табак.

Сколько можно?

Смесь получилась радикальная. Этакий низкоскоростной Wing Commander среди небоскребов. Тяжелая полицейская работа. Порой скучновато, немного однообразно — но интересно. Красиво, стильно, неглупо. Хотя по поводу "красиво" придется кое-что уточнить.

Версия G-Police для PC делалась с расчетом на 3D-ускорители, прежде всего на 3Dfx. И тут-то и обнаруживается фантастическое явление: игра начинает "тормозить" на Pentium 200 MMX с Voodoo и с вдвое большим, чем положено минимальными требованиями, количеством памяти. Если ваш компьютер не лучше указанного, то 800x600 можно и не пробовать. Но и при 640x480 и высокой плотности мирного транспорта анимированные текстуры лучше не включать. Игра очень динамичная, и внезапное снижение количества кадров до двух-трех в секунду добра не приносят. Я, наверное, немножко драматизирую, но впечатление, что игра предназначалась для будущего акселератора Voodoo 2, все же имеет место быть.

В порядке лирического отступления отмечу, что создается впечатление, что Direct3D создан для того, чтобы сводить аппаратную акселерацию на нет. Вспомните, что ни одна из существующих glide-игр заметными "тормозами" не отличается, а некоторые из D3D-игр (например абсолютно никакая Streets of SimCity) делают это с легкостью и без всяких на то оснований. Что, кажется, подтверждает теорию о том, что D3D игнорирует встроенный в карту аппаратный Z-буфер.

Но хватит об этом. Игра-то красивая. Звук приятный. Мужественно-дружественно-занудный голос командира, который всю игру преследует ваши колонки (и сообщает ценнейшую информацию — иногда), идеально ложится на музыку, например на KMFDM'овский Terror. Диктор вам: "destroy it...", а Sasha Kotzenko — "some people are terrorists..."

То есть время, проведенное с G-Police, едва ли можно считать потерянным. Добротная вещь. Этакое традиционное английское качество. Хотя и в японском стиле.

G-Police

Разработчик
Psygnosis
•
Издатель
Psygnosis
•
Рейтинги
Графика 86%
Звук 79%
Сюжет 77%
Интересность
75%

Системные требования
Pentium 90, 16 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, Windows 95, DirectX 5.0, Direct3D-совместимый 3D-ускоритель

Дела бандитские

Александр Вершинин

Великая аркада

Да здравствует Игра! Долой стенания по поводу графики! Рождественские призывы добрых читателей Game.EXE дошли и до самого "оптимистичного" автора журнала. А так как желания потребителя для этого Курилки — закон, то нижеприведенный текст будет кишеть картинами жестокости и описаниями беззакония, которые в сумме и составляют gameplay восхитительной игры *Grand Theft Auto*.

GTA была скандальным проектом с самого начала. В этом отношении аркадный шедевр, на мой взгляд, значительно переплюнул даже сладко-обсценный Carmageddon. А ведь знаменитый прообраз во многих странах переделывали, заменяя очаровательных и шумных блондинок на безразличных роботов или инопланетян с зеленой кровью. А вот GTA сперва просто не захотели публиковать. К чему бы это?

С автомобилем по жизни

О чуть ли не ключевой роли авто в жизни среднестатистического американского обывателя сказано еще в ветхом завете. Обитатели этой чудесной страны практически уже разучились передвигаться на своих двоих. Упомянутое искусство деградировало до такой степени, что тротуары вдоль дорог стали исчезать. А зачем они нужны, если народ рождается, ест, пьет, спит, занимается любовью и умирает в железных конструкциях на колесах? Передовая фирма DMA Design пополнила список еще одним важным занятием. Оказывается, американские нелегалы тоже не гнушаются самодвижущимися колясками. И занимаются в них своим нелегким ремеслом. То есть бандитствуют.

Пафосу игры нет предела. Разрешается делать все, о чем вы мечтали, но боялись осуществить на деле. Список "дел" велик и включает в себя много приятных обязанностей. Grand Theft Auto — это хороший симулятор бандитского образа жизни. Даже лучший, чем вы можете себе представить.



Beast лучше!

Sim Mafia

В теории все просто. Начинать приходится с нуля. В бумажнике мрачная пустота, а самое страшное преступление, за которое вас разыскивает полиция, — это ворованная копия Grand Theft Auto. Не печальтесь, все можно исправить.

DMA Design приготовила на растерзание начинающим браткам минимум три огромных города. В любом из них вы сможете работать на определенное количество семей. Одна мафиозная семейка — один этап. Единственной целью каждого уровня является сбор указанного количества денег для Босса. На первый взгляд, элементарная задача. У вас есть оружие, автомобиль и огромный мегаполис, готовый поделиться своими богатствами. Так где же деньги?

Наличные, они же поощрительные очки, они же чаевые, даются игроку за всевозможные противоправные поступки. Самое элементарное нарушение, стоящее всего $10, оказывается тривиальным дорожно-транспортным происшествием. За раздавленного пешехода начальник отвалит в десять раз больше упомянутой ранее суммы. Но зачем давить, если можно остановить *любую* машину и, выкинув оттуда водителя, стать угонщиком? Получив хороший автомобиль можно попробовать себя на полицейских. Мертвый, а значит, хороший страж закона стоит целую тысячу дензнаков. Больше вам принесет только продажа автомашин. В каждом городе есть несколько мест, где угонщики сбывают свои авто. За отличную машину можно получить до двенадцати тысяч. Здорово? Да, неплохо. Проблема лишь в том, что уже на первом этапе Босс хочет получить миллион. К счастью, он готов посодействовать в этом благом начинании.

Вы вольны метаться по городу в поисках приключений и денег — никто мешать не станет. В этом отношении GTA очень похожа на нестареющих Pirates!. Частное предпринимательство в наилучшем смысле этого слова. Но в одиночку "наживать" сложно. Хорошо, когда существует уже сложившаяся и проверенная система взаимодействия. Так мы приходим к идее миссий. Вам лишь надо отыскать особый таксофон на одной из улиц города. "Бригадир" дает задание — и вперед! Поставленную задачу необходимо выполнить точно, иногда за указанный временной промежуток. Успешно закончив задание, вы получаете вознаграждение и похвалу Большого Босса. И кое-что помимо. Призовая система устроена весьма хитро.



Танки в городе.

Выполнив миссию, вы увеличиваете на единицу специальный счетчик, multiplier. Он всегда показывает величину, на которую умножается ваш доход. При значении x10 убийство копов может стать очень прибыльным — не говоря уж о продаже роскошных спортивных машин. Надо лишь помнить,

что терпение Шефа не безгранично и он не всегда будет благоволить вам. Провалив бОльшую часть миссий, вы рискуете остаться без средств для перехода на следующий уровень. И это при полном отсутствии save game'ов!

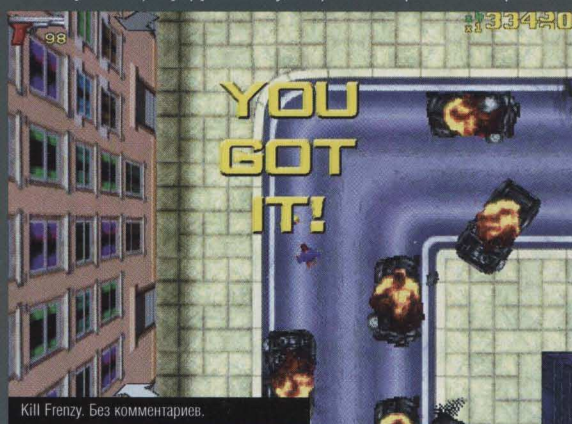
Аркадное очарование

Grand Theft Auto относится к уникальному типу *идейных аркад*. То есть увлекателен не только сам процесс, но и смысловая оболочка, в которую все завернуто. А еще лучше, когда игра талантливо сработана: то есть изначально гениальная задумка, которой, в принципе, обладают все игры на старте своей жизни, по-прежнему и очень остро чувствуется в окончательном варианте. В том, который ложится на полки магазинов.

А получилось вот что. Огромный город. Он действительно большой, поверьте. GTA обладает ничем не примечательным видом сверху, который тем не менее отлично служит игре. Отсутствие карты не дает вам возможности осознать размеры своего "вольера" — сначала это раздражает, но через некоторое время такое решение авторов становится вполне объяснимым. Мегаполис исполосован сложнейшей сетью дорог, скоростных шоссе и переулков. И все они просто переполнены автомобилями! Движение никогда не ослабевает — так создается вполне реалистичная атмосфера крупного центра. Машины ездят строго по правилам уличного движения, соблюдают дистанцию, останавливаются на красный свет и громко сигналят. Словом, ведут себя в точности как обыватели. Благо, что их смоделировать не так уж и сложно. За порядком всегда следят патрульные автомобили, запаркованные на обочинах или медленно передвигающиеся по кварталам.



Между тем это не декорация. Нет, все окружающие вас объекты реагируют на ваши действия. Пешеходы, увидев рассекающую по тротуару машину, с криками бросаются врассыпную, стремясь избежать попадания под колеса. Бросили авто на узком мосту. Ожидайте пробку. Ну а если машину еще и подожечь, можно увидеть как прибывают пожарные и тушат очаг. Выглядит довольно мило — особенно когда залезаешь в эту самую пожарную машину.



Kill Frenzy. Без комментариев.



Нет, Countach быстрее!

Каждое нарушение регистрируется полицией: в городе всегда полно стукачей. Как только вас объявляют в розыск, начинаются неприятности. Степень желания правоохранительных органов изолировать вас от общества оценивается по четырехбальной системе. За мелкой сошкой будет гоняться лишь одна машина — причем довольно вяло и даже с некоторой ленцой. Достаточно лишь избегать крупных дорог — и полиция вас не найдет. Но даже если вас хватают, вы тут же выходите из тюрьмы, отделавшись лишь уменьшением multiplier-бонуса. Заработавший три или четыре кричащих физиономии на экране (так измеряется степень недовольства вами) вполне может распрощаться с жизнью. Если не предпринять радикальных действий, копы вас изловят. И застрелят. Вы потеряете жизнь, а не бонус.

С другой стороны, действия полицейских доставляют много радости и веселья удалому гангстеру. Путешествия по городу превращаются в нескончаемый голливудский боевик с игроком в главной роли. Вялость полиции как рукой снимает. За вами постоянно следуют четыре-пять полицейских авто, кои при каждом удобном случае пытаются вас обогнать, подрезать и прижать к обочине. А затем надеть на вас деревянный бушлат, изрешетив из табельного оружия. В особо серьезных случаях городское движение перекрывается, а на дорогах появляются многочисленные заслоны. Между прочим разъяренные поборники порядка начинают очень метко палить из автоматов и даже могут поджарить гангстера в его любимом "Порше". Это закаляет! Накачивает кровь адреналином по самое "не могу" — особенно когда машина уже разваливается, а до гаража Босса, где можно спрятаться и получить гонорар, остается рукой подать...

Транспорт на любой вкус

Машины, машины, машины... На любой вкус, размер и цвет. Достаточно выйти на середину оживленной трассы — и вы сможете выбрать для себя средство передвижения. Их огромное количество — мотоциклы, "семейные" авто, спортивные болиды, грузовики, пикапы и автобусы. Ездить можно





Это конец.

на всем. Другое дело, зачем вам нужна машина. Чтобы уйти от преследования или очень быстро добраться до места, нужно поймать что-нибудь типа Lamborgini, Ferrari или Porshe. Конечно, названия изменены (кому охота платить за лицензию?), но авто легко опознаются на вид. Такие штучки обладают лишь парой недостатков: легко выходят из строя и слишком стремительны. Вы не ошиблись, там написано "слишком". То есть разогнавшись за какую-то пару секунд до первой космической, вы теряете всякий контроль над ситуацией. Остается лишь надеяться, что в вашем ряду никого не будет. Опасность состоит в том, что можно задавить любого разzяву или врезаться в полицию. Тогда вы получаете абсолютно бесплатное сопровождение, которое постарается помешать игроку делать любую работу, будь то разборка с соперниками, кража автомобиля или взятие банка.

В конце концов вы можете элементарно взорваться, влетев со всей дури в бык моста. Недостойная смерть для гангстера. Дело в том, что каждая машина имеет определенный запас прочности. Состояние автомобиля легко устанавливается по внешнему виду и звуку двигателя. При желании шикарную Lamborgini можно превратить в жалкую кучу металлолома, которая двигается медленнее пошлого школьного автобуса и ревет не хуже "Запорожца". В этот момент стоит остановиться и пересесть на что-нибудь новенькое. Один выстрел или таран, и вы сгораете вместе с останками некогда красивого авто. Кажется, как раз такой возможности сильно не хватает "серьезным" Test Drive 4 и Need for Speed 2. С другой стороны, взяв тяжелый и неповоротливый банковский "сейф на колесах", вы гарантированно пройдете сквозь любой полицейский заслон, раскидывая "крейсеры" копов как спичечные коробки.

Но самое главное — это управление автомобилем. По простоте оно напоминает пареную репу, но позволяет делать эффектные трюки, недоступные многим симуляторам. Сколько удовольствия доставляет уход от преследования по скоростному шоссе. Безумные скачки между рядами, пересечение перекрестков на красный свет светофора, опасная "бортовка" с догоняющими вас стражами порядка. И постепенно смолкающий вдали вой последней сирены и шумные взрывы не справившихся с управлением недотеп в форме. А навстречу спешат пожарные и медики — собирать трупы.

...олубых надо давить!

Впрочем, ездить абсолютно необязательно. Вы можете бросить авто и передвигаться пешком, с пистолетом в руках. Но так вы гораздо более уязвимы: один выстрел — и прощай очередная жизнь! С другой стороны, существует хитрая сеть подземки, услугами которой вы сможете пользоваться.

Live and let die

Несмотря на превосходно созданный мир, игра не была бы столь хороша без набора миссий, которые вы должны выполнить. К счастью, разработчики GTA отказались от "случайной" генерации заданий и не поленились придумать весьма интересные "дела". Легких миссий практически не бывает — даже элементарный перегон ворованной машины из гаража в гараж может стать проблемой. Почему? Все просто: тикает секундомер, и вы обязаны уложиться в отведенное время. Более того, многие задания состоят из нескольких этапов, так что вознаграждение вы получаете очень нескоро. Фантазия авторов разыгралась не на шутку. На своем пути в высшие эшелоны мафии вы станете весьма бывалым человеком. Подогнать к полицейскому управлению грузовик, полный C4 и взорвать его? Не проблема. Забрать ребят из только что взятого банка? Легко! Вариантов очень много: найти (изъять) полицейский автомобиль и возвратить шефу кейс с "наркотой", собрать "налоги" с подопечных дельцов, расстрелять группу взбунтовавшихся адвокатов и даже подорвать моторный катер из базуки.

Существуют и "секретные" способы добычи денег. Не забыли, это ведь аркада! А значит, премия за различные причуды гарантирована. Обычно в каждом городе есть пара десятков автомобилей, праздно стоящих в самых неподходящих для этого местах. Забравшись внутрь, вы получаете сообщение с очередным заданием. Кроме того, по темным закоулкам кварталов раскиданы ящики, в которых всегда можно найти полезные вещицы: оружие, "откос" от тюрьмы, дополнительную жизнь или даже Kill Frenzy. Последний бонус может дать вам большие преимущества, если вы наберете указанное количество денег за определенный отрезок времени. Kill Frenzy также может быть связана с необычными автомобилями — Bigfoot или даже танком (!). Именно так, вы получаете в свое распоряжение огромное железное чудовище с пушкой и тяжелыми гусеницами. Город вымирает за какие-нибудь три минуты.

Секретов гораздо больше, чем вы думаете. Знаете ли вы, в чем ценность кришнаитских тусовок, которые так любят приставать к пробегающим мимо гангстерам? Оказывается, если обманом заманить босоногих на рельсы подземки, то можно получить приличные деньги. А еще существуют два вида подпольных магазинов: в одних перебивают номера, "отмазывая" вас от полиции, в других ваша машина может быть любовно заминирована.

Единственное, что портит потрясающую игру, так это multiplayer. Вы найдете два доступных режима соревнований несколько скучными. Deathmatch на автомобилях достаточно абсурден, а ралли по перегруженным трассам скоро приедаются.

Графика. GLide под Windows 95 и "родная" поддержка 3Dfx в ДОС! Без комментариев.

Grand Theft **Auto**



Разработчик
DMA Design

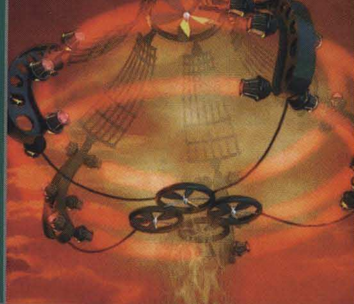
Издатель:
BMG Interactive

Рейтинги
Графика 85%
Звук 88%
Сюжет 95%

Интересность
96%

Системные требования
Pentium, 16 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, Windows 95/MS-DOS, рекомендуется 3D-акселератор

СТРАТЕГИИ



- "Евразия: Апокалипсис"
- Netstorm: Islands at War
- Politika
- Seven Kingdoms
- Tone Rebellion
- Warhammer Epic 40000: Final Liberation
- WarWind II



Game.EXE НАШ ВЫБОР

86

Warhammer Epic 40000: Final Liberation

"Это произошло. Опять Holistic Design сделала со мной то, что не смогли сделать id и Blizzard вместе взятые, — я увлекся."



Seven Kingdoms

"Насколько "Семь королевств" придутся по вкусу играющей публике, покажет время. На мой же взгляд, игра обладает порядочным потенциалом."

90

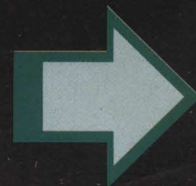




Netstorm: Islands at War

"Ничего более оригинального в жанре RTS я не видел. Разработчики поставили все с ног на голову, и чтобы понять принципы игры в Netstorm, нужно полностью избавиться от всех своих стереотипов и начать с чистого листа."

93



Русские на Луне

Казалось бы, статус-кво давно восстановлен: наши первые в космосе, американцы — на Луне. Они запускают на орбиту украинцев, мы пытаемся выкупить Байконур у Казахстана. Все довольны и счастливы, но нет, кое-кто на Западе намерен пересмотреть годами установленные порядки. Скажем больше, эта группа ревизионистов известна, и мы можем показать на нее пальцем — это небезызвестная Activision. Ее новый проект, названный **Battlezone**, переносит нас в 60-е годы, в самый разгар "космической гонки".

Нейл Армстронг, стряхнув со своего ботинка лунную пыль, поднимает голову и обнаруживает у себя перед носом... космическую базу СССР. Разумеется, перенести подобное оскорбление американская нация не в силах, а потому — война! Сражение между американцами и русскими развернется на территории Луны, Марса, Венеры и различных инопланетных регионов. Да, забыл добавить — параллельно на Луне обнаруживаются остатки неких ушельцев, которые не только придают игре неповторимый шарм, но и снабжают космонавтов (и астронавтов) гравитационными танками и бластерами, столь необходимыми в борьбе за правое дело. Атмосферу прошлых лет, по задумке создателей, должны поддержать музыкальные темы по мотивам песен The Doors и... советских военных маршей. Что тут можно сказать... Зато оригинально!



Кстати, сюжет — далеко не самое интересное в Battlezone. Если вы обратите внимание на картинки из будущей игры, то можете решить, что мы ошиблись — происходящее на экране больше напоминает кондовый 3D shooter, нежели что-либо стратегическое. Увы, в наши дни глазам больше нельзя доверять — все меняется. Помните Uprising? Battlezone развивает идеи, заложенные в той игре, и, боюсь, скоро нам придется придумывать зарождающемуся жанру какое-нибудь название. 3D first person action/strategy, например. Или как-нибудь покороче...

Несмотря на то что Battlezone выглядит еще "аркаднее" Uprising, новая игра Activision будет не в пример сложнее и "стратегичнее" своего предшественника. Начнем с того, что здесь нам придется во всю заботиться о добыче ресурсов, находя оставленные ушельцами залежи инопланетной руды или собирая металлолом с поля боя. Кроме того, на игрока накладываются обязанности по строительству и организации охраны баз, которые возводятся в основном вокруг термальных источников — еще одного полезного ресурса в игре.

Однако самый важный ресурс в Battlezone — люди. Любым аппаратом в игре управляет экипаж, и в случае катастрофы пилоты пытаются спастись на парашютах. Хотя, постойте... На Луне? Во всяком случае тут так написано. Должно быть, это особенные парашюты будущего. Так вот, катапультировавшись, пилоты бегают по полю боя и отчаянно зовут на помощь по рации. Вы можете либо лично подобрать пострадавшего, либо дать команду кому-то из ваших подчиненных. Кстати, от подобной неприятности — быть сбитым — не застрахован никто, и вы в том числе. Оказавшись на поверхности, вам придется некоторое время передвигаться на своих двоих, прячась от вражеских патрулей и вызывая подмогу.

Важное отличие от Uprising — здесь вы не прикованы к одному танку. "Вы можете залезть во что угодно, — говорит Питер Карпас, менеджер проекта. — Все наши агрегаты имеют различное вооружение, различную защиту и управляются по-разному — вы сами определите их слабые и сильные стороны..." Любой аппарат, будь то танк или "ховеркрафт", управляется с помощью мыши (в Quake-стиле) и клавиатуры, обеспечивая игроку полную свободу передвижений в полноценном 3D-мире.



Все это очень здорово, скажете вы, но сможем ли мы влиять на поведение других участников сражения? Разумеется, причем самым непосредственным способом. Если в Uprising выпущенные на свободу подчиненные переставали быть таковыми и метались по полю боя по своему разумению, то в Battlezone вы продолжаете контролировать их до самой гибели, что, согласитесь, больше похоже на стратегическую игру. Отдельные боевые единицы можно объединять в группы, отправлять в атаку и отводить в отступление. Более того, мы сможем даже назначать юнитам маршруты движения, организовывать патрулирование движущихся объектов — себя, например.

Самое удивительное, что подобная гибкость управления, свойственная всем приличным RTS-играм, в Battlezone сочетается с классическим action-интерфейсом. Глядя на картинки из игры, я долго не мог взять в толк, где здесь можно поместить управление ресурсами и расположение way point'ов. Оказывается, можно. Обратите внимание на левую часть экрана: выбирая любой юнит, здание на экране или радаре, вы получаете доступ к меню доступных команд. Щелкнув нужную клавишу, вы достигаете необходимого результата, при этом ни на секунду не отвлекаясь от происходящего!

Одиночная игра будет состоять из 30 нелинейных миссий, в ходе которых игрок по крупицам будет собирать информацию об исчезнувшей расе инопланетян и копить силы перед последней миссией, последней тайной. Какой? Разработчики обещают всех удивить. Надеюсь, что это не будет бой с китайцами, захватившими Луну в 30-х годах. Multiplayer-игра (до 8 человек) обещает быть очень интересной, и, кроме того, Activision дарит пользователям Construction Kit, позволяющий самостоятельно создавать свои уровни. Полагаю, будет очень любопытно побаловаться с 3D-рельефом и настройками AI: Battlezone портирует AI вместе с его "прибамбасами" из знаменитого Dark Reign.



Говорить о графике бессмысленно — смотрите на шоты. Разумеется, в Battlezone трехмерным будет абсолютно все — от камня на обочине до пилота на парашюте. Известно, что даже при использовании программной 3D-акселерации игра будет выглядеть достаточно презентабельно, а уж владельцам 3Dfx просто грех жаловаться: по отзывам живых свидетелей, все будет очень и очень круто. Единственная мрачная деталь во всем этом — игра выйдет лишь в первом квартале 1998 года, а скорее всего, в марте. Впрочем, считайте это форой и задумайтесь о покупке 3D-акселератора, если вы еще не.

Война миров

Для меня фантастика началась с "Войны миров" Герберта Уэллса. Возможно, не самая лучшая книга о нашествии инопланетян на бедную Землю оказала на меня тем не менее очень большое влияние. Перегру-

женному кошмарами ребенку еще долго чудились консервные банки о трех ногах, красные лучи лазеров и осьминоги, выползающие из темных дверных проемов... Нынешнее поколение, скорее всего, даже и не слышало об Уэллсе, и тем полезнее им будет поиграть в новую стратегическую игру **The War of the Worlds**, которую GT Interactive совместно с Rage SoftWare готовят к выпуску летом 1998-го.

Итак, 10 августа 1898 года обезумевшие толпы марсиан решили захватить планету Земля. Начать они решили почему-то с Великобритании, мощной капиталистической державы, способной дать отпор чужакам. Приземлись они где-нибудь за Уралом... Так вот, марсиане оказались технически более подготовленными к захвату мира, чем люди, зато наших было больше. Игроку предлагается присоединиться к одной из сторон и решить вопрос с любимой планетой всех инопланетян. По заверениям представителей GT, игра не будет делиться на всем надоевшие миссии. Движение по весьма нелинейному сюжету будет целиком определяться действиями игрока, как, например, в X-COM. Сходство с любимой игрой обостряется еще и тем, что



события разворачиваются в реальном времени, и биться придется в любое время дня и ночи. Скажу больше, специальный комитет по обороне от марсиан (может быть, X-COM?) занимается исследованиями, разработкой и производством новых видов вооружения и техники. Правда, основной акцент в The War of the Worlds будет сделан на сражения.

Разумеется, битвы будут идти в реальном времени и полном 3D. Полигональные модели марсиан, людей и орудий уничтожения украсят колоритные текстуры. Среди прочих громких слов о технологическом уровне графики употребляются такие термины, как "динамическое освещение от рассеянных и направленных источников света" и прочие, совсем не переводимые на богатый русский язык слова.

Кроме одиночной игры, создатели обещают multiplayer, а я обещаю вам, что если эта игра хоть немного напоминает X-COM, мы оповестим каждого фаната UFO лично.

Трек стар, очень стар

Продолжаем нашу космическую тему. Мы уже поговорили об истории и литературе, давайте же теперь вспомним искусство кино. Не знаю, есть ли у нас в стране поклонники сериала Star Trek (вообще-то должны быть — смотрит же кто-то "Вавилон-5"), но на всякий случай передаю им радостную новость. MicroProse решила создать что-нибудь эдакое для Trekker'ов-стратегоманов. До этого момента только поклонники action и симуляторов могли погрузить себя в сладостный мир любимого сериала. Судя по тому, что я ровным счетом ничего не могу вспомнить про эти игры, они были такими же слабыми, как и сам фильм.

Ожидает ли та же участь их стратегического собрата, игру с кратким названием **Star Trek: The Next Generation: Birth of the Federation**? Вопрос непростой — слишком мало информации об игре открыли разработчики из MicroProse. Известно, что в баталиях примут участие представители четырех рас из Star Trek — Klingon, Ferengi, Romulan и Cardassian. Каждая раса имеет свои, знакомые пока только фанатам сериала достоинства и недостатки, а действие игры начинается на заре НТР, сразу после открытия межзвездных перелетов. В процессе развития сюжета все технологические новинки из фильма постепенно перетекут в игру. Скучать игрокам не дадут масса случайных событий и управляемые компьютером расы, и создатели обещают, что перипетии сюжета в игре будут достойны "заворотов" телесериала.

Удивительно, но Birth of the Federation будет сугубо походовой игрой. Идея тактического боя позаимствована из Stars!: участники одновременно отдают приказы и раздают распоряжения, а затем наблюдают результат в виде 3D-мультфильма. Такая система позволила разработчикам реализовать самую широкую сетевую поддержку — вплоть до игры по электронной почте!

К сожалению, широко известные персонажи сериала (например, человек с бритым черепом или невысокий толстячок с добрым лицом, который почему-то является главным героем) не войдут в игру в своем непосредственном обличье, ибо у MicroProse возникли проблемы с лицензией. Все прочее — к вашим услугам, но летом. Лето, ах, лето!

МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ **ОЛЕГОМ ХАЖИНСКИМ** (по пресс-релизам издательских компаний и фирм-разработчиков).

Апокалипсис по-русски, или Зона затопления

"Евразия: Апокалипсис"

Олег Хажинский

Уровень воды на улицах Москвы поднялся сегодня на 20 сантиметров. Русские войска вновь отбили Аляску. Средняя Азия находится под полным контролем арабов. Шотландия празднует день независимости — Англия целиком скрылась под водой. Тысячи афроамериканцев скорбят по своим братьям африканцам — никому нет дела до тонущего черного континента. Австралия превратилась в огромный атолл. Президент Голландии обращается к соотечественникам с последней речью, сидя на ветвях векового дуба. И пронзительной нотой в многоголосой какофонии сходящего с ума мира — караван арабских террористов везет китайскую свиную тушенку "Великая стена" по просторам Сибири...

Эту картину всеобщего апокалипсиса уверенными мазками изобразил Александр Колосков, один из лидеров московской девелоперской компании "Грифон". Он сгущал краски, играл ассоциациями и привлекал классиков. Через пару часов я понял совершено точно: в 1999 году на Землю упадет громадный метеорит, который вызовет глобальное затопление...

Сомневаться в словах Александра не было нужды — это лучший в столице и ее окрестностях специалист по концу света. Вместе со своей командой он уже полгода трудится над RTS **"Евразия: Апокалипсис"**. Самое живое участие в работе принимает также публикатор игры — компания ElectroTECH Multimedia. На протяжении многих лет ElectroTECH занимается (и вполне успешно) распространением игрового и мультемидийного "софта", а теперь решил попробовать себя в новой роли — роли издателя. Хочется верить, что первое детище "Грифона" и ElectroTECH получится удачным, но это — пожелания, которые еще будут проверены строгим временем. А вот то, что "Евразия: Апокалипсис" будет необычной игрой, — можно сказать уже сегодня. Такого вы еще не видели! Я был там и наблюдал все собственными близорукими глазами. Посему готов отчитаться...



Ролевая стратегия

"Тактическая ролевая игра" — так предпочитают именовать жанр "Евразии" сами разработчики, очень, кстати, обижающиеся, когда их творение "обругивают" C&C-клоном. Честно говоря, поверхностный взгляд на игру невольно вызывает четкие ассоциации с праматерью всех RTS, но если копнуть глубже, картина преображается.

Начнем с того, что основными действующими лицами в игре являются люди. Каждый участник военных действий — это вполне сформировавшаяся личность, имеющая имя и фамилию, краткую биографию и даже внешность. Думаю, не открою большого секрета, если добавлю, что помимо этих, чисто внешних проявлений индивидуальности, любой персонаж в игре имеет набор параметров/характеристик, как во всякой RPG и многих сознательных стратегиях. Среди "скилов", а их на данный момент около десятка, я встретил обучаемость, умение пользоваться разными типами вооружения, скрытность, наблюдательность, умение работать с людьми и прочие столь же полезные навыки. Набор характеристик персонажей может поспорить с X-COM по количеству и разнообразию и сделает честь любой ролевой игре. Интересно, что все это разработчики решили не "выпячивать", скрыв статистику за парой абзацев краткой биографии солдат. Игрокам рекомендуется внимательно вчитываться в эти строки — в них содержатся подсказки об умениях членов команды.

Защитникам ресторана "Седьмое небо" посвящается.

Танки, пушки и прочая техника, в обилии присутствующая в "Евразии", мертвы без экипажа. Впрочем, если вы умудритесь заставить управлять танком человека, который никогда в жизни не водил ничего сложнее велосипеда, а стрелком назначите слепого ученого, вряд ли результат оправдает ваши ожидания. Возможно, велосипедист и "просечет", как заводится движок и где находится педаль газа, но не более того, и такой горе-экипаж доставит вам массу хлопот. Каждый должен заниматься своим делом, и чем опытнее человек, тем качественнее будет его труд. Эта простая истина на сто процентов относится к персонажам "Евразии", идет ли



речь о стрельбе из гранатомета или вождении автобуса. Насчет автобуса, кстати, это не шутка. В суматохе эвакуации местные жители оставили много различной техники. Если вам кажется, что ваш отряд лучше возить по городу на брошенном "Икарусе", так оно и будет.

Памяти Jagged Alliance посвящается

Обретя имя, фамилию и внешность, персонажи игры обнаглели и начали думать, говорить и спорить! Идея, первоначально реализованная в Jagged Alliance, получила здесь дальнейшее развитие. Члены команды поразному относятся друг к другу, в том числе и к вам, уважаемый командир. Мой собеседник из "Грифона" привел такой пример: допустим, в бригаде есть супружеская пара; если жена, к примеру, гибнет в неравном бою, практически наверняка переживающий потерю муж начнет вести себя неожиданно для

игрока — перестанет слушаться команд, бросится к жене или начнет мстить убийце с удесятеренным рвением.

Словом, игроки, привыкшие обращаться с подчиненными, как со стадом баранов, могут кончить очень плохо: разуверившиеся в своем полевом командире бойцы вполне способны перерезать вам глотку темной ночью, и игре конец! Привычным движением мыши бросив "полки в атаку", вы с удивлением обнаружите, что далеко не все горят желанием менять уютный окоп на ураганный огонь противника. Демократия, понимаешь!

Едят ли мусульмане свинину?

Думаю, пора прервать увлекательный процесс описания всяких штучек и наворотов, которым в игре несть числа, и вернуться к самому началу. То есть к каравану арабов, волокущих огромный запас питательной китайской тушенки по территории Томской области. Не обращайте внимания на внешний антураж игры — мрачное название, мировой катаклизм и конец света, — все это лишь повод посмеяться над пристрастием человечества к идее собственной гибели. В "Евразии" вы не найдете давящей, безысходной атмосферы тонущего мира. Возможно, первоначальная идея по настроению и соответствовала всеобщим похоронам, но потом разработчики отошли от нее, добавляя в игру все больше и больше юмора, переходящего порой в откровенный стеб. В персонажи начали пробиваться двойники самих разработчиков, видные политические деятели и прочие культовые личности, например полковник Данников — двойник бесстрашного полковника из "Apocalypse Now" Ф.Ф.Копполы.



В мире "Евразии" обитают вполне узнаваемые персонажи. Среди местного населения вы встретите роллера, вытворяющего всякие трюки, нового русского в малиновом пиджаке и при джипе, дедка в майке и с двустволкой. Стоит ли упоминать, что любого из них при желании можно задавить танком? С другой стороны, давить вовсе не обязательно — в игре встречается масса "квестовых" элементов, и "правильный" разговор с местными жителями может принести куда больше пользы, нежели массовые расстрелы. Да, да, вы не ослышались — в "Евразии" герои переговариваются между собой и иногда готовы побеседовать и с другими.

Общая канва сюжета состоит в том, что в результате глобального потопа большая часть суши уходит под воду. Евразия, как самая высокая область земшара, становится лакомым кусочком для жителей тонущих континентов. США и европейские страны, Китай и Объединенные арабские государства — вдруг забывают свои заверения о дружбе и сотрудничестве и бросаются завоевывать Южную Сибирь. Россия, разумеется, не может допустить разбазаривания народного добра и начинает защищаться. Так мы и встречаем новый, 1999 год. Мировая война, голод, разруха и арабские террористы в Приамурье.

Графичность

Переходя от слов к делу, мы приступили к изучению демо-версии "Евразии". Первое впечатление: графика смотрится если не примитивно, то по крайней мере очень просто. Технологический уровень "Евразии" приблизительно соответствует KKnD, правда, в hi-color и разрешении 800x600. Причем если земля и постройки выглядят вполне солидно и качественно, то внешний вид солдат и техники заставляет вспомнить первые аркады на EGA: ярко, в несколько цветов разрисованные спрайты не могут быть убедительными, если вспоминать юнитов из Total Annihilation или Earth 2140.

Заметив на моем лице следы глубоких сомнений, лидер "Грифона" Александр Колосков изложил мне свою теорию.



Теория Александра

Современные игры, по его словам, балансируют между высокой играбельностью и высококачественной, высокотехнологичной графикой. Убить сразу двух зайцев можно и должно, но сделать это способен на данный момент лишь очень и очень мощный компьютер, большинству геймеров не доступный. Выбирая между внешним и внутренним, разработчики предпочли второе.

Лубок

Развив эту идею, автор игры привел и последний, не менее весомый аргумент. "Евразия" — несерьезная игра, здесь много юмора (хоть и черного) и всякого рода приколов. Поэтому эти простые, нарочито ярко раскрашенные люди и техника на поле боя — вполне в стиле игры.

Интерфейс также не выбивается из общего ряда: яркий, незамысловатый, он выполнен в стиле кондовой советской аппаратуры 70-х годов — гигантские тумблеры, кнопки, и т.д.

Кстати, казалось бы, в области RTS-игр после выхода Dark Reign трудно придумать какие-то новые элементы управления. Как бы не так — у "Грифона" полно идей относительно их модернизации. К уже выбранной группе солдат разрешается добавить еще несколько — делается это левой кнопкой мыши, без всякого "шифта". Список разрешенных действий на панели управления изменяется в зависимости от того, какие персонажи выбраны. Разумеется, командир имеет возможность указывать группе маршрут движения, это есть почти во всех RTS; однако в "Евразии" люди на каждом этапе маршрута готовы менять тактику — здесь они прячутся, там открывают огонь по всему, что движется, и так далее. Самый шик — возможность синхронизации действий между группами. Отрядам, занявшим позиции, предписывается ждать сигнала, например зеленой ракеты. Когда игрок сочтет, что пришло время наступать, он запускает эту ракету, и группы начинают действовать по заранее разработанным планам. Представьте, что вы атакуете арабов. В определенное время они приступают к намазу, а вы — зеленую ракету. Что будет, представить не трудно...

Физика

Удивительно, но веселая атмосфера игры и почти детская графика никак не влияют на сложность игровых алгоритмов. Область видимости с учетом рельефа, повреждение объектов при столкновении, моделирование радиоэфира, вооружение — в этом плане разработчики настроены очень серьезно и не намерены поступаться принципами. Жаль только, что они не готовы добавить в список своих побед на пути к реализму честный 3D-рельеф. По правде сказать, я думал, что времена рисованных ландшафтов а-ля KKnD безвозвратно ушли в прошлое...

Dark Reign-киллер?

Совсем недавно, играя в Dark Reign, я восторгался его открытым интерфейсом. Похоже, австралийцам надо срочно что-то делать со своим Tactic Engine, иначе "Евразия" их обгонит. Разработчики решили оставить пижонскую "юниксовую" консоль, в данный момент использующуюся для отладки, и в конечной версии игры. С ее помощью мы не только сможем, как заправские квакеры, менять значения внутренних переменных, но и подключать новую технику, здания и даже персонажей. Добавить в список бессмертных выпускников Томского военного училища самого себя, вместе с фотографией не составит никого труда. Перепрограммировать AI, подключить новую карту, изменить внешний облик интерфейса — все это возможно. Впрочем, консоль — не единственное, что объединяет Quake и "Евразию". В планах разработчиков и издателей — превратить свое детище в культовую multiplayer-игру.

Интернет

Поддержка многопользовательских режимов — это без вопросов. Модем, до восьми человек по локальной сети, TCP/IP — все как положено. Самое интересное начнется, как всегда, в Интернете. ElectroTECH уже договорился с одним из российских провайдеров об организации выде-



ленного игрового сервера для "Евразии". Игроки, желающие присоединиться к игре, должны будут сначала выбрать свой клан — США, Китай, Арабские страны или Россию. Члены одного клана сообща и по отдельности отстаивают свои интересы на политической арене. Результат каждой битвы не только изменяет статус игроков, но и влияет на общую геополитическую ситуацию в мире. Зайдя в один прекрасный день на сервер, вы можете обнаружить, что ваш родной Китай почти полностью захвачен и доживает последние дни! Это значит, что пора бить в набат и призывать соотечественников к оружию.

Титры и спецэффекты

Вот такой проект. Веселый, очень родной по духу, наш, русский. Бас-гитарист из "Несчастного случая" уже пишет к игре музыку, тоже стилевую, с использованием тем из "Семнадцати мгновений весны" (вопрос только в том, не против ли наследники Микаэла Таривердиева) и прочих хитов. Друзья "Грифона" из ГИТИСа уже приступили к съемкам видеоклипов для "интро" и межмиссионных вставок. Актеры, реквизит — кино снимается на полном серьезе. Судя по рассказам, это будет также весело, как и все прочее в игре, и уж, конечно, куда бодрее тягомотных, мертвых 3D-роликов, к которым мы привыкли.

Мне очень понравилось настроение ребят. Они полны оптимизма, по-настоящему увлечены своим проектом и так и искрят новыми идеями. Если все пойдет по плану, уже к январю мы сможем увидеть промежуточный результат совместной работы "Грифона" и ElectroTECH — полноценную демо-версию "Евразия: Апокалипсис" с одной миссией. А по весне, ориентировочно к апрелю, рекомендую перебираться куда-нибудь поближе к Томску. И еще — не забудьте запастись тушенкой "Великая стена". Там без нее никак.

P.S. Благодарю **Александра Колоскова** из Grifon Entertainment и **Наталью Моисеенкову** из ElectroTECH Multimedia за долгую и интересную беседу, легшую в основу этого материала.

Заг-заг vs. Нуктар

Олег Хажинский

Орки в космосе

Все любят орков. Про орков пишут книги, снимают кинофильмы, делают компьютерные игры. Существуют целые общественные и правительственные организации, объединяющие орков и желающих ими стать. Гвоздь сезона — квест про молодого орка. Пароль — "Заг-заг", отзыв — "Нуктар". Blizzard, ответственная за оркоманию на планете Земля, скоро выпустит StarCraft. Уже стало штампом изречь про продолжение WarCraft'а так: "Он не станет просто "Орками в космосе". Конечно, не станет. Кишка тонка. Игра про орков в космосе уже давно создана и компакт-диск лежит у меня на столе. Называется это чудо очень длинно — *Warhammer Epic 40000: Final Liberation*.

Пользуясь случаем, хочу признаться в любви к фирме Holistic Design. Любви, похоже, безответной, а потому чисто платонической. Ребята отличаются редкостным свойством — они делают крутейшие игры, от которых у игромана едет крыша, но никогда не доводят дело до конца. Помните их космическую стратегию "Император Заходящих Солнц"? Я писал про нее в начале года. Писал много, писал увлеченно, потому что игра зацепила за живое: было в ней что-то такое, в сюжете, в правилах, что заставляло ВЕРИТЬ в происходящее.

Игра не пошла в России. Коробок не завезли, а пираты-хакеры "рипнули" EFS так, что он не шел на 90% машин. На Западе игра произвела большой шум, но затем ажиотаж спал, сменившись разочарованием: десятки багов, медленный и туповатый AI сделали свое черное дело. Мы даже брали интервью у лидера фирмы Кена Лайтнера и ведущих дизайнеров. В ходе разговора стало очевидным другое свойство Holistic — они не понимают, что делают крутые игры. Разговорить их не удалось, и было даже обидно, что эти сухие и деловые люди сделали такую яркую и оригинальную игру, как EFS.



Снова-здорово!

Поэтому когда мне в руки попало следующее детище Holistic, походовая стратегия, сделанная на этот раз по мотивам настольной игры в "солдатиков" Warhammer Epic 40000 фирмы Games Workshop, я был абсолютно спокоен. Ни один мускул не дрогнул на моем лице во время просмотра вводной заставки, а когда показалась сама игра, с ее на редкость устаревшей графикой, я ощутил что-то вроде злорадства. Какая лажа! Времени, как всегда, не хватало, и идея формы рецензии возникла сразу: много юнитов, но engine устарел ровно на год; те, кто устал от real time, — могут поиграть немного, остальные — F8. Следующий!

Для очистки совести я решил пройти пяток миссий, наделать картинок. После прохождения вводной миссии я зевал от скуки. Первая миссия в кампании оказалась крепким орешком, и одолеть врага удалось лишь со второй попытки. Оказалось, что морским пехотинцам лучше окапываться при выходе на позицию, а легкобронированным ракетницам вовсе не обязательно видеть врага, чтобы попадать по нему.

После первого сражения вдруг обнаружилось, что игра — это не просто последовательный набор миссий. Планета, которую нам предстоит отвоевать у орков, разбита на регионы. Начиная с одной территории, мы постепенно расширяем свои владения. Нет, совсем не так, как в C&C, здесь мы действительно выбираем, кого атаковать и где расположить защитные гарнизоны.



Битва за космопорт полностью выиграна.

За первым открытием последовало второе: выяснилось, что территории каждый ход приносят определенную сумму, на которую мы можем покупать подкрепление! Отдельные батальоны группируются в полки, а полки — в бригады. Анализ доступного вооружения открыл потрясающее разнообразие всевозможных сил и средств. Масса параметров, ссылки на неизвестные пока источники, история никогда не существовавших рас и очень стильно нарисованные картинки — все это я обнаружил в местной энциклопедии, Codex'е.

Пройдя еще пару миссий, я понял, что полностью "подсел" на Warhammer. Графика перестала выглядеть жалкой, а баланс сил и AI оказались настолько на высоте, что оторваться от игры не было никакой возможности. Сладкая *мысль о том, что в конце миссии на заработанные деньги я смогу купить что-нибудь "покруче", гнала все дальше и*

дальше. Все больше внимания я стал уделять копанию в Codex'е, сравнивая дальнобойность и броню различных танков, выбирая самую эффективную пехоту. Идея о том, что деньги Империи можно потратить более эффективным способом, не давала покоя. Первые робкие победы сменились победоносным шествием. Орки почувствовали себя неуверенно и стали хрюкать менее агрессивно. Треть планеты была освобождена, а впереди было еще две трети, и еще далеко не все гаубицы были опробованы и не все роботы пристреляны, и генерал, похожий на нациста, что-то докладывал мне на очень плохом английском...

Это произошло. Опять Holistic Design сделала со мной то, что не смогли сделать id и Blizzard вместе взятые, — я увлекся.

40000 лет от Рождества Христова

Именно столько лет отделяет нас от происходящего в игре. Предыстория, как и в EFS, богата деталями и заслуживает внимательного изучения. Бурное техническое развитие открыло человечеству путь к звездам. На протяжении тысячи веков люди расселялись по всей галактике, не зная устали. Наступил Темный Век Машины. Созданные человечеством аппараты достигли невиданной степени сложности. Казалось, не было ничего в этом мире, не подвластного людям и их агрегатам. Однако беда пришла не снаружи — демоны из других миров, рожденные больным сознанием "псикеров", людей с приобретенными паранормальными способностями, заполонили галактику. Век Машины закончился, сменившись Веком Разрушения. Раса сражалась с расой, планета с планетой, колония с колонией. Все, как говорится, смешалось в доме Облонских. Орки, люди, всяческие мутанты и пришельцы из других областей сознания принялись планомерно уничтожать друг друга на протяжении следующих пяти тысяч лет...


А это знаменитый Great Gargant.

Эта оптимистическая картина нашего будущего на самом деле не является сюжетом Final Liberation, и даже не принадлежит Holistic. Эрудированные товарищи знают, что вся эта куча-мала из орков, людей и далекого будущего называется Warhammer Epic 40000 и является продуктом больного воображения ребят из Games Workshop. Фирма зарабатывает себе на жизнь выпуском игрушечных и очень красивых миниатюр — солдатиков, танчиков и пушечек. Толпы людей во всем мире играют в них по особым, тщательно разработанным правилам. Масса книг по Warhammer Epic 40000, художественных и не очень, подпитывает к игре интерес, а финансовое положение Games Workshop поддерживается выпуском все новых и новых игрушечных наборов.

Получается, что заслуга Holistic заключается в том, что они тщательно перенесли правила игры на компьютерные



просторы и с минимальными искажениями отсканировали картинки из документации на Warhammer Epic 40000. Все остальное, а именно графический engine и интерфейс, им, как всегда, не удалось.

Не отдадим Маленков!

Происходящее в игре — лишь глава из многотомного романа Warhammer 40000. Люди пытаются вернуть себе планету Волистад, полностью захваченную орками. Орки, выглядящие в обильных видеовставках совершенными милягами, планету отдавать не хотят. Впрочем, их никто и не спрашивает. Начинается все скромно: отряд комических пехотинцев при поддержке группы танков класса "Предатор" и ракетниц класса "Смерч" отвоевывают плацдарм на планете Волистад, а затем захватывают полуразрушенный космодром. С этого момента можно ожидать помощи с орбиты. Правда, как я уже говорил, доставку техники и людей приходится оплачивать, как и ремонт после боя. Добыча ресурсов на захваченных землях дает нам некоторый доход, но в начале игры его совершенно недостаточно. Перед игроком встает дилемма: подождать несколько ходов, накопив достаточную сумму для закупки вооружения, или броситься в атаку с тем, что есть. С увеличением захваченной территории деньги перестают быть проблемой, однако линия фронта растет, и для защиты границ требуется все большее и большее количество армий.

Наш игрок с удивлением обнаружит знакомые названия регионов, явно заимствованные из истории России, — Маленков, Жуков, почему-то Саратов и так далее. Внешне силы Империи представляют собой этакую дичайшую смесь гипертрофированных "наци" и одетых по-зимнему бойцов Крас-



Три гаубицы в укромном месте — залог успеха. А лучше шесть...

ной армии времен Великой Отечественной. Не удивлюсь, если окажется, что часть видеовставок содрана с одного из наших фильмов про WW2.

Комиссары против WeirdBoyz

Порядка 70 различных видов техники, людских и орочьих подразделений горят желанием принять участие в битве за Волистад. Пехота, бронетехника, шагающие роботы и авиация — здесь найдутся монстры любых цветов и расценок. Не запутаться в этом разнообразии помогает Codex, доступный практически из любого места игры. Каждый юнит характеризуется запасом ходов, прочностью брони спереди/сзади/с боков и, конечно, ценой. Плюс вооружение — дальнобойность, радиус действия, проникающая сила и вероятность попадания. Орудия убийства самые различные — от офицерского кортика до D'Day Cannon, гаубичной пушки, с легкостью простреливающей всю карту и способной разрушить целый дом. Многие виды техники несут на борту различные типы вооружения, а особенно этим грешат роботы. Чудовищный по величине орочий робот-башня Great Gargant вооружен аж шестью орудиями, среди которых я бы выделил наводящий ужас Super Lifta Droppa. Впрочем, силы Империи могут похвастаться не менее мощными машинами, но цена, цена...

Кроме этих, "аппаратных", характеристик, на поле боя стоит учитывать и другие — мораль и опыт экипажей. С опытом все понятно — через несколько боев ваши люди превратятся в ветеранов и начнут стрелять значительно точнее. Мораль отряда склонна стремительно уменьшаться при встрече с непосредственной опасностью. Испуганные ураганным встречным огнем пехотинцы легко могут повернуть назад. Этот



Мост взят.

факт на сто процентов работает и в отношении орков. Иногда я обращал превосходящие по силе отряды EvilSunz в бегство, просто припугнув их парой выстрелов из гаубицы. Звук при стрельбе у нее, я вам доложу, такой, что и соседей по подъезду испугать может.

И вечный бой

Цель любой миссии — захватить некий плацдарм за определенное время. Обычно на карте обозначаются две точки, которые к концу игры должны быть оккупированы. Играя на "easy", я обнаружил, что захватить первую высоту, как правило, не составляет проблем. Надо лишь с умом расположить свои полки перед началом миссии и не тянуть с наступлением. Местоположение второй высоты подобрано так, что овладеть ею сможет только достаточно искусный игрок. "Чистое" прохождение миссии дает вам определенный бонус в морали и, возможно, бесплатное подкрепление.



Управление организовано очень просто и разобраться с ним не составит труда для всех, кто хоть когда-нибудь играл в походовый wargame. Солдаты умеют окапываться, часть бронетехники не против покатать на себе взвод-другой солдат, авиация кидается бомбами и изменяет высоту полета. Зона видимости и секторы обстрела очень строго рассчитываются с учетом рельефа, деревьев, зданий и всяческих обломков, что позволяет перемещаться "короткими перебежками", от столба к столбу. Объекты горят и разрушаются, что в сочетании с уровнем графики заставляет вспомнить X-COM: Apocalypse.

Что в имени тебе...

Безусловно, Final Liberation — самая интересная стратегическая игра месяца и, определенно, наш выбор. Почему? Я не могу объяснить. Попробуйте сами. Я люблю Sci-Fi-игры, мне нравится сюжет и мне нравится, что сюжет БОЛЬШЕ, чем сама игра. Когда за игрой стоит что-то еще, нежели придуманная на коленке история, это сразу чувствуется. Именно поэтому я люблю MechWarrior, Magic: the Gathering и RPG.

Конечно, хвалить Holistic за игру не имеет смысла — в большей степени это заслуга Games WorkShop. Мне кажется, ребятам из Holistic следует полностью сменить штат программистов. Их прошлая игра оперировала плоскими фишками и гексагональными полями, Final Liberation кажет миру 2.5D эпохи X-COM 1. Должно быть, через год мы увидим что-нибудь в стиле Total Annihilation.

С другой стороны, вопрос не только в технологии. В который раз нас ткнули носом в тот факт, что игра не обязательно должна быть красивой и сверхтехнологичной, чтобы быть интересной. В Final Liberation простенькая графика искупается разнообразием моделей и рельефа, прекрасным балансом сил и добросовестным AI. Я только не могу понять одного: разве нельзя совместить в игре и то, и другое? разве существуют какие-то финансовые, политические или кармические проблемы, запрещающие сделать, к примеру, полноценный X-COM на engine от Quake или Final Liberation на engine от Total Annhilation?

Товарищи, кто-нибудь может решить этот вопрос?..

Warhamme
Epic 4000
Final Liberatio



Разработчик
Holistic Design
•
Издатель
SSI
•
Рейтинги
Графика 68%
Звук 91%
Сюжет 95%
Интересность
93%

Системные требования
Pentium 90, 16 Мбайт RAM, 160 Мбайт на HDD, 2-скоростной CD-ROM, SVGA 1 Мбайт, Windows 95

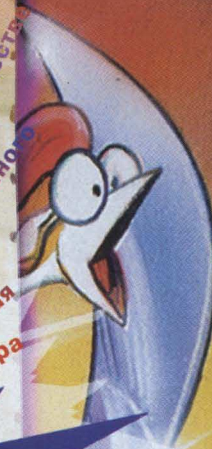




WANDERLUST® INTERACTIVE
Intelligent Fun & Games™







представляют
НОВУЮ ИГРУ

ДЛЯ ИГРОКОВ ЛЮБОГО ВОЗРАСТА

Вас ждут увлекательные приключения и путешествия в обществе непревзойденного агента Розовая Пантера

Розовая Пантера™
Право на Риск™

захватывающий квест на русском языке

великолепная рисованная графика

мно-ого юмора



герой мультфильма

всемирно известный

изобретательный
остроумный
находчивый
бесстрашный
озорной

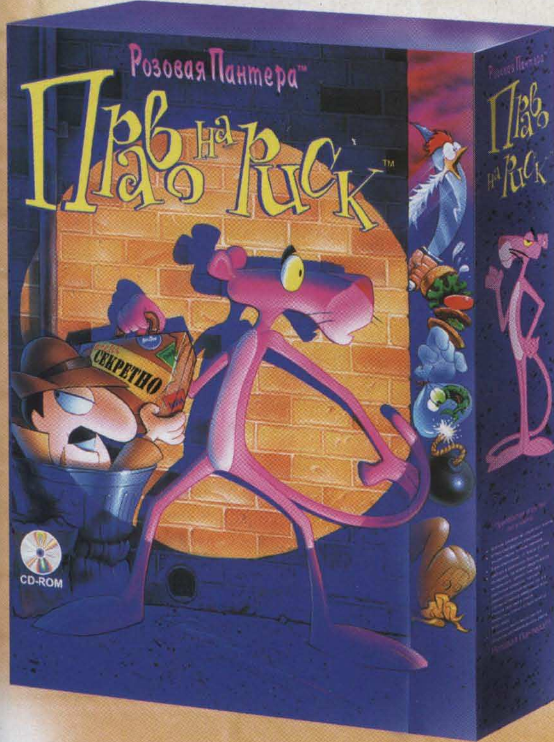
Международная детская конференция под угрозой!
Знаменитому сыщику Розовой Пантере поручается миссия охраны,
но он нуждается в Вашей помощи!







Более 50 часов игрового времени





ИГРУ МОЖНО ПРИОБРЕСТИ...

...в Москве, в магазинах-партнерах компании "Новый Диск":

"ВИСТ-софт": Старопетровский проезд, 11, корп. 2, тел.: 159-40-01
Авиамоторная ул., 53, тел.: 273-93-16
Олимпийский пр-т., 16, (СК Олимпийский), тел.: 926-55-22
"Диал Электроникс": ул. Строителей, 11, корп.1, (095)133-62-65
ул. Садовая Каретная, 20, (095)755-68-86
Хохловский пер., 10, стр.1, (095)917-90-16
Универмаг "Московский": Комсомольская пл., 6, (095)204-59-09
"Аэртон": ул. Пятницкая, 59, (095)231-60-23
"Мой компьютер": Овчинниковская наб., 22/24, (095)231-32-23
"Нагатино": ул.Нагатинская, 35, (095)112-96-32
Дом книги "Медведково": Алымов пер., 17, корп.1, (095)476-24-55
Моск. Представительство "Сирин Лимитед":
Ленинский пр-т, 78, (095)134-30-05
"Рониис": ул. Мясницкая, 20/3, стр.3, (095)928-04-31
"Мегаком": ул. Вешняковская, 18, (095)373-60-91
"Стилан": Комсомольский пр-т, 40, (095)242-19-58
"Ланк": пр-т Мира, 176, (095)286-02-70
"Смарт": Ленинский пр-т., 61, (095)939-00-55
"Парус": б-р. Яна Райниса, 2, корп.1, (095)494-44-88

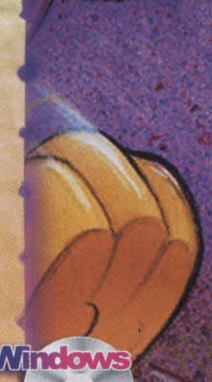
...в магазинах наших партнёров в регионах:

Иркутск: "Мультимедиа Салон" (3952)34-99-35
"Мультимедиа Салон": ул.Чехова, 19, 1 этаж, (3952)34-99-35
Торговый центр "Иркутский", павильон №71, (3952)34-99-35
Екатеринбург: "Образ" (3432)41-36-18
Торговый центр "CDV": ул. Мира, 32, (3432)74-27-82
"Навигатор": ул. 8 марта, 28/2, (3432)22-97-03
Красноярск: "СКТ Компак" (3912)27-24-89
"Огонёк": ул. Северная, 9А, (3912)212567

Приглашаются региональные дилеры!

В нашем прайс-листе свыше 250 российских лицензионных дисков!

По вопросам оптовых закупок обращаться в компанию "Новый диск" по тел.: 932-61-78, e-mail: ndisk@cominf.msk.su







Олег Хажинский

Король в минфин собрался

История помнит попытки поставить мирный экономический симулятор на военные рельсы. Идея о наделении стремительной тактической игры в реальном времени качествами походовой стратегии — производством, торговлей, дипломатией и прочими непростыми штуками — не дает разработчикам спокойно спать. К сожалению, в этом трудном и благородном деле удача сопутствовала далеко не всем. Боюсь, ни Enemy Nations, ни Pax Imperia 2 не могут похвастаться большим количеством поклонников ни в стане RTS, ни в лагере умудренных стратегоманов. Возможно, ситуация в корне изменится буквально в ближайшие дни. Очередная попытка "совместить несовместимое" предпринята создателем Capitalism Тревором Чаном. Отчет о результате коллективной деятельности Enlight Software и краснознаменной Interactive Magic — игре *Seven Kingdoms* — находится перед вами...

Постоянные читатели .EXE, конечно же, помнят короткую рецензию на демо-версию "Семи королевств" в прошлом номере журнала. Точнее, не рецензию, а попытку описать все возможности игры, располагая очень ограниченной журнальной площадью. Попытка та, по скромному признанию вашего покорного слуги (см. конец того текста), окончилась полным фиаско, поэтому я предлагаю считать ее неудачной и... начать с самого начала.

Самое начало

С самого начала матерым RTS-геймерам придется туговато: игра только по первости напоминает обожаемый WarCraft, на самом же деле в ней все гораздо сложнее. То, что с виду походит на TownHall, является целой деревней. В деревне живут, трудятся и умирают местные жители. Они занимаются земледелием, добывают себе (и нам заодно) хлеб насущный. Очевидно, если им не мешать, то через некоторое время сельцо вырастет до размеров небольшого городка, а хлебом окажутся завалены все окрестности. К сожалению, не беспокоить наших подданных никак не получается, так как деревни являются еще и единственным (за одним исключением, о котором — позже) источником рабочей силы для игрока. В этой игре у местных жителей существует масса профессий — от строителя до ученого, от рабочего до солдата. Представителей этих древних и, несомненно, нужных ремесел объединяет одно — все они когда-то были простыми крестьянами и пахали землю.



Это уже город, а не деревня.



А это местный "рельеф".

Эффектным нажатием кнопки король (то есть вы) имеет право оторвать от сохи любое количество крестьян, затратить какие-то средства на их образование и выпустить неофитов в большой мир в образе "юнитов". В люди, стало быть.

Здравствуй, юнит молодой, необразованный

Обычно RTS не предусматривают особенного различия между персонажами одного типа: запас жизни, иногда опыт, и все. В Seven Kingdoms все иначе. Конечно, всякий человек в игре имеет какую-то профессию (и даже не одну!), а значит — располагает мастерством, растущим с опытом. Рабочие и военные кадры куются день за днем на фабриках и в бараках. Через десяток-другой лет спокойной жизни вы получите станочников-молотозабойников высшего разряда, с которыми королю и за руку не стыдно поздороваться (как работает, стервец!).

Поздороваться тем более легко, потому что каждый ваш подданный имеет имя и даже национальность. Такого я еще не встречал! Легко догадаться, что представители различных национальностей (в игре их семь — от викингов до китайцев) обладают достоинствами и недостатками, подробно описанными в местной энциклопедии. Игрок ощутит все прелести и тяготы управления многонациональными государствами. С

одной стороны, вы можете эффективно использовать возможности любой из рас, но с другой — придется следить за настроениями в деревнях. Стоит грекам вообразить, что вы больше внимания уделяете китайцам, сразу начнутся волнения. И вот тут мы подошли к другому важному параметру — лояльности.

Если в других играх заботливо выращенный юнит предан вам до гробовой доски, то здесь неблагодарный воин вполне способен бросить неплатежеспособного сюзерена и переметнуться к более богатому королю. Недовольные крестьяне чуть что хватаются за топоры, и приходится тратить массу сил на подавление бунтов. Социологи древности, помимо лояльности как таковой, умели определять и ее производную, чтобы король мог заранее принимать меры. Какие меры? Их бездна — от кредитования отдельно взятого недовольного до победы китайского народа над мифическим монстром. Однако самый проверенный способ — содержать людей в сытости и довольстве.

Капитализм с человеческим лицом

Экономическое развитие в Seven Kingdoms — это хребет игры. На нем держится все — лояльность граждан, политическое влияние, отношение нейтральных городов и, разумеется, военная мощь. Экономическая система в "Королевствах" оставляет приятное впечатление — она проста, но вместе с тем не примитивна. Сохраняет свободу для маневра, но не перегружает игрока ненужными сведениями. На практике оказывается, что мы можем уделять развитию товарно-денежных отношений в родном государстве ровно столько внимания, сколько считаем нужным. Поклонники микроменеджмента могут подбирать на наиболее важные заводы самых мастеро-


Глухомань...

витых рабочих и рассчитывать с помощью калькулятора эффективность развития рынка меди в южном регионе. И, несомненно, останутся от этого в выигрыше! Напротив, завзятые рубаки вольны плюнуть на все это, собрать мощную армию и вырезать все население южного региона вместе с потенциальным рынком меди. Каждый их этих игроков получит удовольствие — а это, по-моему, и есть основная цель при "игре в игру".

Добыча—производство—торговля—деньги. Эта нехитрая цепочка обеспечит вас золотом на много лет вперед, если разумно расположить ее звенья. Деревни, шахты, мануфактуры и рынки, расположенные в зоне непосредственной близости, соединяются "линками" и обмениваются товарами без вашего участия. Направление товарооборота регулируется с помощью специальных краников — просто и эффективно.



Надо сказать, что источников природных ископаемых на карте встречается не так уж и много, и с самого начала за обладание медью, железом и глиной разворачивается конкурентная борьба. Впрочем, если вас опередили и доступ к "телу земли" закрыт, не спешите выходить на большую дорогу, попробуйте цивилизованный способ. Заключив торговое соглашение с ближайшим соседом, вы можете импортировать недостающие ресурсы, своими силами изготовить товары и продать их, вы все равно останетесь с наваром!

Рынки, они же базары, — ключевое звено в экономике игры. Рынки стоит возводить около каждой мало-мальски крупной деревни, своей, нейтральной или соседнего государства. Разумеется, для бесперебойной связи всех звеньев цепи вам понадобится что-то вроде торговых путей. Пожалуйста — караваны для сухопутных перевозок и вместительные торговые суда для заморских путешествий к вашим услугам. Вспомнив RailRoad Tycoon, составьте расписание движения караванов — и вперед, к освоению новых рынков.

Дипломатия

Пожалуй, мы слегка увлеклись живописанием экономической части игры и совсем упустили из виду остальные, не менее важные детали. Не стоит забывать, что пока вы в поте лица занимаетесь развитием молодой, к примеру японской экономики, конкуренты тоже не сидят на месте. Зачастую ваши интересы пересекаются, и возникающие конфликты приходится решать на самом высоком дипломатическом уровне. Дипломатическая система Seven Kingdoms сделала бы честь любой походовой стратегии. Здесь есть все, к чему мы привыкли, — торговый и политические союзы, сбор дани, требование объявить войну или применить торговые санкции к третьему государству. В неурожайный год король может приобрести у богатого соседа хлеб на пропитание подданных, а если у вас денег куры не клюют — попробуйте выкупить трон у нищего конкурента, вдруг жизнь окажется ему дороже чести?

Дипломатические отношения "в реальном времени" имеют свою специфику, неопытный игрок порой оказывается буквально завален различными требованиями, предложениями и угрозами соседей. Чтобы не запутаться в постоянно выползающих из средневекового телетайпа строчках, приходится приостанавливать ход игры и обдумывать ситуацию. К счастью, вся дипперениска с венценосцами сохраняется в архивах, и при желании разобраться в происходящем не составит труда.


Морские путешествия не всегда безопасны.

Подвиг разведчика

Там, где слово уже не помогает, а меч применять еще рано, пригодятся лазутчики. Работники невидимого фронта в Seven Kingdoms отличаются особенным мас-



Гром и молния, дождь и снег — все как в жизни.

терством. Им ничего не стоит замаскироваться под гражданина любого государства и "внедриться" в любое госучреждение, будь то военный форт, завод или научная лаборатория. В "спящем" состоянии шпион ничем не отличается от любого другого жителя враждебной страны: трудится на ее благо, получает зарплату и набирается мастерства. Но в один прекрасный день вы расконсервируете агента, и он приступает к непосредственным обязанностям. Шпион сообщает вам секретную информацию об экономическом, военном и научном потенциале страны, баламутит народ в деревнях, активно саботирует производство и добычу, а особо опытные экземпляры могут попытаться устранить какую-нибудь важную шишку.

Правда, жизнь агента не так проста и романтична, как кажется на первый взгляд. На самом деле осторожные правители содержат внушительную службу контрразведки, которая способна засечь шпиона, перешедшего к активным действиям. Впрочем, при определенном сочетании опыта и везения секретные агенты способны творить настоящие чудеса. Вот реальный пример. Вы засылаете своего человека во вражеский форт. Он тренируется бок о бок с ненавистными ему солдатами, набирается опыта и участвует в боевых действиях. И вот долгожданная награда — за заслуги перед родиной его производят... в генералы, дают ему форт и армию в командование. Можете вообразить, как мы можем эту армию использовать? Но это еще не предел! Допустим, король той страны гибнет в бою (не без нашей помощи). По правилам игры, помазанником божим становится... самый талантливый из генералов. Может быть, это наш разведчик?



Три стороны в одной битве! Похоже на свалку...

Одинаковый ты, одинаковый я

На мой взгляд, эта часть игры менее всего удалась мирному разработчику экономических игр. Динамика управления войсками совсем не похожа на ту, к которой мы привыкли в подобного рода играх. Начнем с того, что несмотря на богатый внутренний мир каждого персонажа в игре, выглядят они (внутри одной расы) абсолютно одинаково. Столяра от пехотинца отличает лишь ма-аленькая пиктограмма в правом углу спрайта. Понятно, что сделать такое количество (семь рас помножить на семь профессий) непохожих друг на друга, узнаваемых юнитов непросто. С другой стороны, зачем пролетарию ходить в латах и при мече? Подобный диссонанс "слегка" режет глаз.

Кроме того, разработчики игры решили сэкономить на разнообразии боевых юнитов. Фактически, у каждой расы есть только один вид пехоты, правда, при росте опыта у бойцов появляются луки, арбалеты и прочее дальнобойное вооружение. Ни конницы, ни минеров, лишь толпа одинаковых снаружи ребят с мечами — согласитесь, это скучновато. По части техники нас ожидает большее разнообразие: ученые готовы разработать технологии строительства пяти различных метательных машин, каждая из которых подвержена дальнейшему апгрейду. Добавьте сюда несколько видов боевых кораблей и возможность применения "божественного вмешательства" на поле боя, и, возможно, первое впечатление от тактического однообразия игры пройдет.

Игра моя

Убить всех — далеко не единственная цель в Seven Kingdoms. Независимо от того, выберете ли вы один из 23 заранее придуманных сценариев или смоделируете свой на случайно сгенерированной карте, — путь к победе будет весьма извилист. Уничтожить всех мифических персонажей, набрать определенное количество "экономических" очков, добиться заданного прироста населения, уложившись в определенное время, — эти и другие цели, составленные в любой комбинации, образуют сотни непохожих друг на друга игр. Общего сюжета и последовательности фиксированных миссий нет, и это хорошо. В творении Enlight чувствуется старая добрая стратегическая школа времен "Цивилизации", TT и Capitalism. Не обращайте внимания, что игра идет в реальном времени, с таким же успехом она могла быть и походовой. Тикающие часы добавляют остроты ощущений, но останавливаются одной кнопкой.

Жаль, что тень "академичности" игры легла и на ее внешний облик. С технологической точки зрения, игра не несет в себе ничего нового. Добротная рисованная графика 800x600x256, простенько анимированные юниты, незамысловатые 3D-модели в заставках. Впрочем, игры такого масштаба имеют право на среднюю графику. Тем более что звук и музыка (особенно) в Seven Kingdoms — на самом высоком уровне.

Насколько "Семь королевств" придутся по вкусу играющей публике, покажет время. На мой же взгляд, игра обладает порядочным потенциалом. Кстати, вы уже, вероятно, знаете, что компания "Бука" собирается локализовать Seven Kingdoms для российского рынка — а значит, скоро у нас появится возможность поиграть в "Семь королевств" на русском языке. Плохо ли?

Seven Kingdoms

Разработчик
Enlight Software

Издатель
Interactive Magic

Рейтинги
Графика 72%
Звук 95%
Сюжет 94%

Интересность
89%

Системные требования
Pentium 60, 16 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, SVGA, Windows 9

Олег Хажинский

Солнце, воздух и вода...

...наши лучшие друзья. Кому как. Кому солнце друг, а кому и пожизненный эцих с гвоздями. В мире, где ветер спорит с дождем, а дождь не в ладу с громом, друзей среди природных стихий следует выбирать осторожно. Что такое человек? Лишь щепка во всеобщем катаклизме страстей. Сегодня он ходит в институт и имеет жизненный план, а завтра занимается хлебопашеством на клочке тверди, парящем на высоте 20000 километров от того места, где когда-то была его планета...
Так случилось с жителями Нимбуса: однажды силы природы поссорились между собой, и в результате аборигены взлетели в воздух, целыми деревнями и микрорайонами. Ветер носит те острова и по сей день. Поднимите голову к небу в безоблачный день, и, возможно, вы сумеете различить точки островов и паутину мостов, соединяющих клочки некогда единого континента.

Нет, я не сошел с ума и по-прежнему вожу дружбу со своей головой. Пытливый читатель вспомнит рассказ о демо-версии **Netstorm: Islands at War** в позапрошлом номере журнала. Сегодня пришло время продолжить тему — в редакции обнаружилась коробка с полной версией этой необычной и весьма интересной игры.

Не кочегары мы, не плотники...

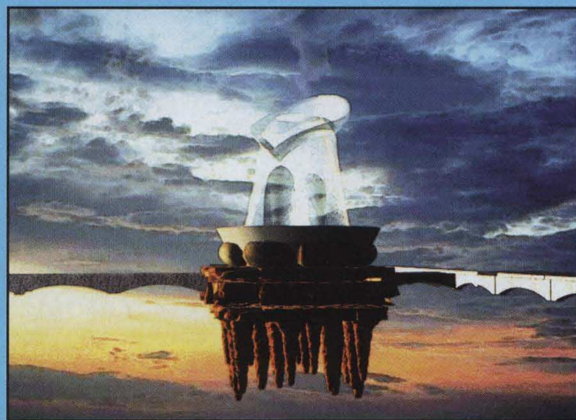
Разработчики скромно называют свое детище "новой высотой в RTS-жанре". Это абсолютно верно, хотя бы потому, что действие игры разворачивается чуть ли не в стратосфере. Сотни островов, больших и не очень, отчего-то не падают обратно на землю, а блуждают в воздушном океане по воле стихий. На тех островах живут, работают и учатся тысячи людей. Вместо того чтобы изобрести парашюты и спрыгнуть на земную твердь, нимбутяне вполне вошли в роль жителей Летающего острова и не ищут другой доли. Единственная проблема, которая омрачает существование небесного населения, — ограниченное жизненное пространство. Подобно братьям-японцам, нимбутяне



Netstorm — движение в статике или статика в движении?

готовы горло друг другу перегрызть за лишний клочок суши. Увы, мира и спокойствия нет даже на небесах — островитяне-воздухоплаватели проводят время в беспрестанных войнах.

Руководят этим кровавым процессом священники — люди исключительного ума и эрудиции, знатоки магии и талантливые механики. В своих мастерских они конструируют хитроумные машины и творят разрушительные заклинания, и все для того, чтобы выбить конкурентов с соседних островов и принести враждебных священников в жертву богам. Падре



нашего клочка тверди был подло захвачен в плен, и место у штурвала Летающего острова свободно. Нам предлагается принять бразды правления островом на себя, разобраться с документацией по управлению, а затем огнем и мечом пройтись по разобщенным островам Нимбуса и объединить их под своим, разумеется, началом. Дело это трудное и долгое, а потому мы вам поможем сделать первые шаги.

Тактический монументализм

Честно говоря, Activision радует меня все больше и больше. Недавно они вытащили на свет божий никому не известную австралийскую контору Auran и совместно создали "абсолютный Command & Conquer", Dark Reign. Сегодня они же представляют игру, которая, хоть и идет в реальном времени, является "абсолютным АНТИ-C&C". Ничего более оригинального в жанре RTS я не видел. Разработчики поставили все с ног на голову, и чтобы понять принципы игры в Netstorm, нужно полностью избавиться от всех своих стереотипов и начать с чистого листа.

Начнем с того, что мобильных юнитов в игре очень мало, а среди тех, что есть, — большинство выполняют исключительно транспортные функции. Основная наступательная сила — всевозможные метательные устройства, пушки, излучатели и т.д. Вся эта тяжеловесная аппаратура не поддается транспортировке и порой даже не в состоянии изменить азимут прицела. Скажу больше, установленная пушка совершенно перестает выказывать нам, командиру и отцу родному, всяческое уважение. Мы никоим образом не можем воздействовать на поведение уже построенных объектов. Они выбирают цели по своему усмотрению и полностью игнорируют наши рекомендации.

Поэтому первый принцип Netstorm звучит так: "Если хочешь что-то сделать, сначала подумай". Конечно, думать не возбраняется и в других стратегических играх, но если там вы можете отвести свои силы назад, перегруппировать их или в крайнем случае считать save, то в Netstorm все это невозможно. Игра напоминает мне работу над скульптурной композицией. Вы как бы "лепите" атаку и оборону, и все ваши удачи и промахи так и остаются висеть над бездной хитросплетений мостов и островками орудий.

Страдания по водопроводчику

Для тех, кто переключился на наш канал только что, рассказываю легенду о водопроводчике. Острова в Netstorm не склонны перемещаться относительно друг друга, а потому, чтобы попасть на соседний остров, нужно строить мосты. Проблема состоит в том, что готовые элементы мостов, как назло, кривые и косые. Из четырех доступных на каждый момент кусочков игроку предлагается выбрать загогулину, наиболее соответствующую его представлению о мосте, и водрузить ее на полагающееся место. Подобное занятие до ужаса напоминает стародавнюю игру Pipe, в которой водопроводчик-лентяй прокладывал трубы в последние секунды перед подключением воды.

Сходство ситуации обостряется еще и тем, что времени в Netstorm тоже в обрез: противник раскидывает щупальца своих мостов с пугающей скоростью, отрезая вас от своей территории, захватывая островки с гейзерами (местный ресурс) или, что еще хуже, собираясь атаковать ваш остров. Мосты подозрительно скрипят на ветру, покрываются трещинами и грозят упасть в бездну. Чтобы остановить преступное расползание, необходимо построить что-нибудь у незакрепленного конца моста. Что построить? Выбор велик.

Силы небесные

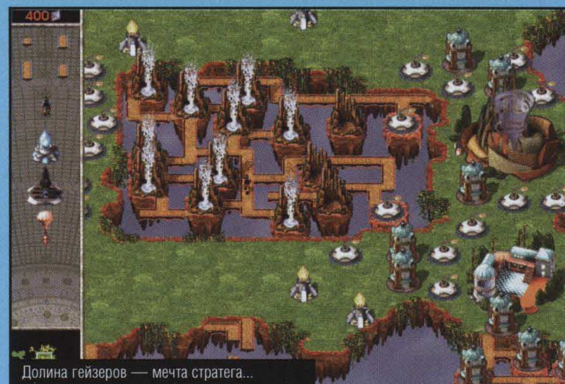
Миром Нимбуса правят четыре стихии — Солнце, Ветер, Дождь и Гром. Разные священники поклоняются различным стихиям, а наиболее могущественные познали тайны сразу нескольких небесных сил. Каждая стихия несет с собой свой, уникальный набор зданий и существ, которые адепт может применять по своему усмотрению. Магия Солнца доступна всем и каждому, а вот с выбором одной из трех стихий придется определиться.

Гром и молния — самая яростная и разрушительная из всех стихий. Именно поэтому эта магия лучше всего подходит для наступления. Ничто не сравнится в мощи с ужасающей Thunder Cannon, нет ничего крепче в мире, чем броня крепостных стен Bulwark'a. С другой стороны, прямолинейность этой стихии порой переходит в откровенную глупость и неповоротливость. Там, где нужен маневр и гибкость, Гром не спасет вас.



Ветер — нет так силен, как Гром, но берет свое за счет скорости и напора. Восхитительные воздушные корабли и страшные в своем гневе пылевые вихри — все это дает своим верующим стихия Ветра. Ветер умен — его огромные арбалеты не так неповоротливы, как пушки Солнца и Грома, а знаменитая башня Ветра не поддается разрушению. Правда, лишь с одной из четырех сторон. Увы, в этом мире нет ничего вечного...

Дождь — не столь силен, как Гром, и не так быстр, как Ветер, тем не менее несет в себе оживляющую силу природы, а потому его строения и существа обладают редкой способностью регенерироваться. Ледовая башня, будучи полностью уничтоженной, вновь вырастет из пепла к вящему раздражению врагов. Уничтоженный Man o'War, похожий на огромного осьминога, тут же возродится в своем бассейне и вновь отправится в атаку. Все эти чудеса, к сожалению, компенсируются общей слабостью сил Дождя.



Долина гейзеров — мечта стратега...

К счастью, создатели решили не запирать нас в стенах лишь одной стихии, а поступили мудрее. Цель игры предельно проста — мы должны захватить в плен священника вражеского острова и принести его в жертву на алтаре. Принимая подарок, стихии вознаграждают нас новым знанием. С ростом уровня игроку открываются все новые и новые здания и существа. Какую стихию использовать в борьбе с очередным противником — это вопрос тактики, но в любом случае мы должны для начала построить дворец этой стихии, а затем и мастерскую. Лишь после этого "разгромные" дары природы, будь то Ветер или Дождь, становятся доступными священнику. Наиболее разрушительные аппараты, возможно, потребуют апгрейда мастерских, и уж, конечно, массы Энергии.

Буря в кристаллах

Добыча Энергии в Netstorm — очень важная часть игры. Без запаса магических кристаллов "производство" встанет, и вам просто нечем будет ответить на атаки соперников. Основной источник кристаллов находится внутри гейзеров, и чтобы добраться до них, вам придется проложить к каждому островку мост и направить туда слугу, голема. На более высоком уровне мастерства големов заменят корабли, воздушные шары, слоны и прочая живность, в обилии представленная в мире Нимбуса.

Разумеется, в начале игры имеет смысл захватить как можно большее количество гейзеров и отрезать мостами пути наступления врага. Как ни странно, и вы, и ваш противник спокойно можете пользоваться гейзерами друг друга, а слуги разных господ не встрянут в драку, столкнувшись на одной тропинке. Единожды построенный мост, если он закреплен, будет стоять вечно, что не есть хорошо. Порой мы делаем ошибки, планы меняются, линия фронта ползет то вперед, то назад, а эти деревянные конструкции так и остаются, напоминая нам о былом. Удалить ненужные постройки можно лишь хирургическим путем — построить в требуемом месте что-нибудь подешевле и затем подорвать это. Вместе с "миной" в пропасть отправятся все окружающие сооружения, и мосты в том числе.

Два мира — два детства

Multiplayer в стратегических играх обычно “навешивается” в качестве бонуса. Авторы сначала придумывают игру, а затем уже начинают размышлять, как бы к ней прицепить многопользовательский режим. После бурного успеха WarCraft и C&C, multiplayer-долголетие которых считается легендарным, разработчики стали уделять этому моменту больше внимания. Netstorm в этом смысле впереди планеты всей — его одиночные миссии и незамысловатая сюжетная линия являются скорее “приставкой” к multiplayer, чем полноценной игрой. Что, впрочем, нисколько не умаляет достоинств одиночного режима.

Каждая из 22 миссий, отделяющих нас от победы, представляет собой нечто вроде головоломки. Враг уже готов, расположение его сил задано заранее, и, как правило, он находится в гораздо более выгодном положении. После нескольких простых миссий, которые считаются учебными, шутки заканчиваются, и игрок попадает в настоящую бойню. Одолеть врага весьма непросто, тем более что злобные разработчики запретили нам записываться во время миссии. Очень здорово мешает играть накопленный с годами опыт. Он просто связывает по рукам и ногам, и, может статься, человек, который никогда раньше не играл в RTS-игры, будет действовать более эффективно.

Для того чтобы захватить священника, вовсе не обязательно уничтожать все живое на вражеском острове. Специфика вооружения Нимбуса позволяет легко обойти защиту с фланга и просто выкрасть жертву. С другой стороны, вражеская контратака может легко разрушить годами вынашиваемый план, а придумать что-то новое не так-то просто: Netstorm, как я уже говорил, это “монументальная” тактическая игра, и быстро здесь ничего не делается. Это очень необычное ощущение, и я рекомендовал бы поиграть в Netstorm всем, кто считает, что собаку съел на стратегических играх.

Интернет играющий

Ощутив себя в бескрайнем пространстве Интернета, Netstorm расправляет крылья и отправляется в полет. Это его стихия. Бесплатный сервер Activision уже давно ждет своих игроков. Новички выбирают имена и получают в свое распоряжение целый (!) летающий остров совершенно бесплатно. Очутившись на небесах, игрок обнаруживает себя в кругу других аэронавтов, участвует в неспешных беседах и водит хороводы. Желающие размяться собираются вокруг большого кольца, и когда набирается 8 волонтеров, бой начинается.

Обычная multiplayer-карта состоит из восьми крупных островов по краям и множества мелких посередине. Игроки могут заключать пакты о ненападении и альянсы, выплачивать друг другу дань и уверять друг друга в глубочайшем почтении, короче, делать все, чтобы оттянуть КОНЕЦ. Цель здесь, как и во всех миссиях, захватить конкурентов и принести их в жертву на алтаре. Только в отличие от одиночной игры жертвоприношение делает вас сильнее. Убивая врага, вы получаете часть его знаний, то есть приобретаете способность строить новые орудия разрушения! Центральный сервер ведет учет ваших побед и поражений, и если вы встретите игрока с уровнем 20, это означает, что он лично расправился с 20-ю новичками вроде вас. Кроме того, из этого следует, что играть с ним не стоит, потому что его Сила гораздо больше вашей, и шансов на победу очень немного. Кроме уровней создатели ввели ранги. Получив для себя полную власть над всеми существами и строениями Нимбуса (а их около трех десятков), игрок опять перебрасывается на первый уровень, его ранг увеличивается на единицу, а все его подданные приобретают 25-процентный бонус в атаке и обороне.



Забил заряд я в пушку туго.

Два месяца назад, сразу после выхода “демы”, в Интернет-облаках витали латифундисты примерно равных уровней. Игрок 17-го уровня казался монстром, но сегодня, посетив старых друзей, я обнаружил настоящих зубров Netstorm 5-го ранга, кучу гильдий, массу интриг, споров и обвинений в “читинге”, стандартном “наезде” всех многопользовательских игр. Этот Содом вместе с Гоморрой напомнил мне Diablo, и это весьма близкое сравнение. Классический прием RPG, когда мощь игрока растет вместе с его опытом, а социальный статус отслеживается “божественным” сервером, здорово заводит игроков. (К слову, в достопамятном Myth тоже ведется статистика побед и поражений, и это хороший знак, возможно, скоро мы увидим многопользовательские игры, в которых RPG и стратегия мирно сосуществуют.)

Одна беда — при ненадежной связи с провайдером вы постоянно будете сдерживать игру и в любой момент можете вылететь по тайм-ауту. Все бы ничего, да только сервер ведет статистику “надежности” каждого игрока. Если при угрозе физической расправы все будут “вешать трубку” (когда я играл в MUD, то в первый раз от страха выключил компьютер), то играть станет неинтересно. Получается, что из-за плохой связи мы автоматически попадаем в “расстрельный” список.

Эстетика летающих островов

Возможно, с этого следовало бы начать. Дело в том, что Netstorm, несомненно, обладает той самой Атмосферой, которую мы все так любим в играх. Что создает подобную ауру вокруг игры? Во-первых, сюжет. Острова в океане воздуха — это красиво само по себе. Создателям только осталось аккуратными мазками добавить пару черт к уже готовой картине. Музыка — в лучших традициях Vangelis’а. Шум ветра. Мягкая графика. И много-много цитат из никогда не существовавших жителей придуманного мира. Некоторые из них я привел, еще больше осталось там, на Островах.

Удивительно, какую большую работу проделали сценаристы, придумывая мир Нимбуса. Удивительно, что так мало этой работы видно в одиночной игре. Немного жаль, что авторы обошли тех, у кого нет доступа к Интернету. Зато в Мировой паутине Netstorm захватывает все больше пространства. Зайдите на http://www.titanic.com и изучите список фанатских сайтов. Новичкам я рекомендую стать членом какой-нибудь гильдии, потому что в одиночку пробиться трудно. Может быть, через полгода кто-нибудь из вас, магов N-ного ранга, составит мне протекцию. Чем черт не шутит.

Netstorm
Islands at War

Разработчик
Titanic

Издатель
Activision

Рейтинги
Графика 80%
Звук 99%
Сюжет 89%

Интересность
84%

Системные требования
Pentium 90, 16 Мбайт RAM, 15 Мбайт на HDD, SVGA 1 Мбайт, 2-скоростной CD-ROM, 14.4 Kbps модем (для multiplayer), Windows 95

Андрей Кривошапко

Простейшие в битве за Гармонию

Эй, шовинисты! Все те, кто с молоком матери всосал циничное убеждение, что те несчастные, кому волею судьбы вместо конечностей достались псевдоподии, не способны чувствовать, любить, стремиться к гармонии и бороться за свободу! Настало время признать свои ошибки! Тот, кто хоть две минуты поиграл в игру *Tone Rebellion* (Logic Factory/Virgin), уже никогда не осмелится употреблять оскорбительное слово "простейшие".

Странные твари, явно относящиеся к этому забитому меньшинству (в данном случае я имею в виду размеры), не только увлеченно воюют, строят, тратят реальное время, копят опыт и блюдут дисциплину — они еще и слушают музыку! Причем не просто слушают (как мы, примитивные сложнейшие) — они ею питаются и даже из нее получаются (забудьте мерзкий термин "деление", которому вас учили в школе).

Забудьте все, включая вид сверху и понятие "юнит", — инфузории идут!

Итак, о виде "сверху"

Наверное, угол, под которым ты созерцаешь поле боя, — не самое главное в игре, но в Tone Rebellion он настолько необычен, что сразу хочется о нем поговорить.

Игра откровенно двухмерна (хотя симпатичные "спрайтовые" тоноеды, как это нынче модно, выглядят вполне объемно — только задом не поворачиваются). Несмотря на это, мы лицезрим происходящее под углом в три четверти, в этакой "двухмерной" изометрии. Это весьма оригинально, и даже потрясает, но... В результате двигать игровое поле мы можем только по горизонтали. С севера пространство обычно ограничено горами, с юга — краем дисплея (без объяснений), и все что мы имеем — длинная узкая полоса, на которой и разворачивается действие и которая так удобно помещена (в виде карты) в верхней части интерфейса.



Это действительно интересно, но, честно говоря, без "птичьего полета", как в старом добром плоском C&C, чувствуешь себя неуютно. Скучно жить, когда нельзя пристроить ногу на барабан и лениво посмотреть на происходящее сверху вниз, не говоря уж о том, чтобы прищуриться или поднести карту к носу (разумеется, ни о каком "зуме" в игрушке речи не идет).

Зато красиво! Очень красиво! Над графикой люди поработали честно.

Так что там все-таки происходит?

Происходит там самое обычное дело: война в реальном времени, не более того. Вернее, не война, а народное восстание — но довольно тщательно организованное для того, чтобы можно было говорить о стратегии.

Много лет назад в этот изящный мир пришел злобный монстр Левиафан, осквернил все источники энергии, изгадил все, что мог, и в конце концов просто взорвал весь этот уютный незатейливый мир, превратив его в пятнадцать островов, а население, развиваясь в этом разорванном мире, постепенно эволюционировало в четыре отдельные расы, в зависимости от условий обитания (конечно, мы сможем повоевать за каждую из них). Терпение несчастных инфузорий наконец лопнуло, и началась революция — медленное наступление на силы зла и последовательное соединение миров в один, цельный и гармоничный.


Левиафан дорвался до трубопровода.

"Гармония" в данном случае — слово концептуальное. Именно "tone", гармония, чистый звук (он же, впрочем, просто "тонус"), являющийся... местным "едрениумом". Черпают его из специальных прудов, из них же получаются новые многоногие воины и строители. Существовать прелестные создания могут только в определенном радиусе от источника энергии, поэтому приходится строить специальные трансляторы — самые дешевые здания, напрямую передающие поток "тона" в новые области и позволяющие таким образом открывать экран.

Конечно, этого мало: повстанцам приходится возводить массу разных интересных конструкций, таская на нужное место специальные светящиеся шарики. Строить их, понятно, можно одновременно, поскольку "тайм" у нас, как известно, "реал", и при этом не придется ломать голову над тем, что ставить пер-

вым и как бы не погубить все, рассеивая силы: разработчики из Logic Factory подарили нам восхитительную возможность присваивать приоритеты (и приостанавливать строительство полностью). Приоритет объекта можно менять сколько угодно раз, непосредственно в ходе работ, и это, конечно, снимает массу проблем! Если вы по дурости бросились строить генератор магии раньше локатора (и оба очень нужны!), вам достаточно присвоить первому более низкий приоритет — и все будет сделано в нужном порядке и с минимальными потерями.

О зданиях и рабочей силе: вам понадобятся генераторы трех видов энергии (для здоровья, войны и строительства), защитные башни, где тихие работяги превращаются в оскаленных спецназовцев, наделенных магической силой, да еще и артефакты придется собирать.

Да-да, именно так: в Tone Rebellion полно разных полезных



Отравленный берег.

предметов — от ключей, с помощью которых открываются "мосты" в другие миры, до какого-то непонятного старья из славного прошлого: лампы, кристаллы, странные фенечки — все, без чего не обойтись в финальной битве с Левиафаном.

Эти "артефакты" настолько важны, что, отправляя мелкого на их добывание, ему можно дать личную охрану — выделить солдата, который будет беречь курьера, пока добыча не окажется у нас в инвентаре.

Впрочем, и сами строители не такие уж вялые: поскольку война у нас народная, в любой момент можно объявить всеобщую мобилизацию и бросить все силы на уничтожение противника. И это правильно: гнусный Левиафан не просто засылает на освобожденные территории диверсантов, но и норовит отравлять наши животворящие пруды. Не углядел за инфекцией — пожалуйте, вместо кристального источника гармонии прямо посреди отвоеванного мира высится мерзкий бестиарий, из которого ползут левиафановы подручные! Жаль, что территориальные вопросы ополченцев не интересуют: крушить чужие здания их не заставишь! Придется отряжать профессионалов, а их все-таки лучше держать на границе.

Кстати, работать с войсками здесь очень удобно, поскольку давать задания им можно в "режиме удаленного доступа": не важно, где сейчас ты и где нужная группа. Все "солдатохранилища" обозначены прямо в интерфейсе, и достаточно щелкнуть на любом из них, чтобы группа услышала твою команду. Не надо бегать по полю в поисках боевых единиц или тащиться в казарму — руководишь себе прямо из штаба, как настоящий полковник! Более того, для полного счастья нам разрешают телепортировать сами здания! Прямо специальная команда: "Move this building"! Правда, магии эта операция жрет — жуть!

Есть многопользовательский режим — с дипломатией, союзами и разборками.

Real-time, короче говоря. Обычный такой. Вполне качественный. Хотя, повторюсь, и очень красивый — в плане и зрительном, и звуковом.



Наша сила — в единстве!

Нам сделали красиво!

Дело не только в графике. Весь мир наших крошек, в целом, красив, продуман и эстетичен. Для каждой из четырех рас существует свое, особое цветовое и музыкальное решение, свои враги и "артефакты" — и поверьте, там есть на что посмотреть!

Каждая зверюшка, будь то неприятель или сердечный друг, тщательно прорисована и наделена массой характерных особенностей; пейзажи разнообразны и неожиданны, и хотя почти никакого взаимодействия с ландшафтом в Tone Rebellion нет, осваивать его очень приятно, поскольку это занятие более чем информативно в плане эстетическом. Здания тоже картины не портят: хотя в каждом мире их всего-то по 6—7 видов на каждую воюющую сторону, но, во-первых, миров много, а во-вторых, они очень уж своеобразны и по-своему, фантастически функциональны. Ретрансляторы с вращающимися локаторами на крыше, "бестиарии", то полыхающие огнем, то выдавливающие что-то мутное, полуодушевленные растения, словно сбежавшие из красивой фантастической книжки, — ребята, в этом мире можно жить! И умирать, поскольку дойти до конца и разбить Левиафана будет ох как непросто! Даже под такую красивую музыку.

Звучащий мир большой войны

Музыка в Tone Rebellion — это вещь! Тем более странно, что со звуком как таковым авторы явно не переусердствовали. Ничего впечатляющего — так, удары молний, свист шрапнели. А герои и вовсе молчком предпочитают: молча строят, молча рушат, молча рождаются, молча умирают.

Зато фон!

Отменный "инструментал" в духе "Энигмы" сопровождает нас постоянно, точно следуя за любыми принципиальными изменениями в ходе игры: медленное нарастание, смутная угроза — значит, наш Левиафан выкинул что-то новенькое; быстро четко, деловито — строим, строим, строим, и есть шанс успеть; победно, радостно и нахально, как в сталинской фильме, — оттяпали еще кусочек, причем без особых потерь.

Впрочем, на самом деле даже непонятно, это музыка следует за нами, или это мы делаем то, чего требует она. Ее слишком много, и она слишком ненавязчива, чтобы можно было сопротивляться. Tone Rebellion — редкий пример игры, когда вопрос об отключении музыкального сопровождения возникнуть просто не может. Мягко говоря, для стратегии это нетипично.

Главное — попасть в тон!

Трудно сказать, чего в этой игре все-таки больше — новаторства или "Дюны-2", изящества или досадных ограничений. Всего понемногу. Если рассматривать это как достоинство, можно смело сказать, что "игра оригинальна, но узнаваема" — и это будет правдой.

Tone Rebellion наверняка никого не разозлит излишней "навороченностью" и отказом от традиций, но и скучно-прескучно тоже не будет — по этой земле мы еще не ходили. ТАК мы играли, и не раз, но ЗДЕСЬ — никогда.

Стоит попробовать!

Tone Rebellion

Разработчик
Logic Factory

Издатель
Virgin

Рейтинги
Графика 84%
Звук 89%
Сюжет 70%

Интересность
80%

Системные требования
Pentium 90, 16 Мбайт RAM, 6-скоростной CD-ROM, Windows 95

Советский Союз глазами зарубежных гостей

Александра Македонская

"Ельцин мертв. Россия в судорогах..."

Давненько не сиживали мы под развесистой клюквой, не играли на балалайке, щи лаптем не хлебали! Разработчики компьютерных игр ну все как один какие-то культурные: усердно учат кириллицу, читают русские книжки и через одного поминают бабушку из Одессы или дедушку из Житомира. Вот и пришлось заняться разведением клюквы на компьютерном экране приглашенному со стороны большому специалисту — писателю Тому Клэнси. В содружестве со своей компанией Red Storm он создал игру *Politika* — несомненный "русский хит" сезона.

"Головная боль, водка и аспирин, аспирин, водка и головная боль". Так начинается новый роман Тома Клэнси "Политика". Голова болит у российского президента, который в тиши кабинета доходит от алкоголизма и импотенции; а пуще всего головушка раскалывается от посягательств на власть со стороны его ближайших помощников Педаченко (глава партии "Земля и честь", большой поклонник биологического вида под названием "dostupniey dyevochkia") и Корсикова (этот просто старый apparatchik). Еще одна таблетка и глоток водки — и Ельцин счастливо отбывает в мир иной, оставив страну на пороге голода и эпидемии СПИДа.

В это самое время "в кавказских горах неподалеку от Каспийского моря" бедный, одинокий крестьянин Вели Газон (двое его сыновей стали жертвами холерной эпидемии, а жена — очередного землетрясения) с тоской смотрит на свой старенький элеватор, купленный втридорога у продажных советских чиновников. Замерли на подъездных путях пустые товарные поезда — истощенный и отравленный промышленными стоками прикаспийский chernozem больше не дает хлеба! Элеватор встал.



"Скоро в России не будет слышно никаких звуков, кроме криков голодающих и умирающих", ведь, по словам нового президента, "хлеб — единственная еда нашего народа!". Пустые витрины магазинов украшают лишь вывески "NYETU PISCHA", из них исчезла даже русская национальная гордость — копченая селедка... Но иногда, ценой многомесячных лишений бедным россиянам удается

> — Вы пессимистка?
> — Нет, я просто русская!
> **Сьюзан Иванова, "Вавилон-5"**

скопить немного денег, чтобы сводить свою семью в Макдональдс — маленький островок иной, светлой жизни в море голода...

С новым 1999 годом, дорогие россияне!

Много чего еще понаписал Том Клэнси в своей новой книжке, да больно скучной и унылой она получилась, даже ради российских приколов читать не хочется. А мне пришлось, по долгу службы, поскольку вывалилась эта книжечка вовсе не из помойки, а из новехонькой коробочки с игрой Politika, смастеренной по мотивам этой самой книги фирмой Red Storm при непосредственном участии самого автора, который в нескольких видеовставках к игре самозабвенно изображает эксперта по русским делам, вешая лапшу на уши своим соотечественникам с (якобы) телеэкрана в конце опасно близкого 1999-го.

Судьба chernozem'a

Кроме самого Тома Клэнси у игры с книгой нет практически ничего общего. CD представляет собой компьютерный вариант настольной игры на довольно расплывчатые современные "русские" темы.



Это наша родина, сынок!

Игровое поле — карта России, разделенная на 23 региона (вслушайтесь!): Волга, Чернозем, Таймырия, Архангельск и тому подобное.

На каждый регион претендуют восемь враждующих группировок: коммунисты, реформаторы, церковь, КГБ, мафия, армия, сепаратисты и националисты.

Первоначальную степень влияния группировок в регионе определяет компьютер, размещая в случайном порядке в каждом из них по три жетона, принадлежащих противникам.

Помимо жетонов на игровом поле располагаются фигурки


Вот они, кровопийцы!

"представителей" всех участников игры, которые можно передвигать для обеспечения своего влияния в нужных регионах. Кроме "представителей" игроки управляют "восстаниями" капиталистов (!), рабочих и студентов, разжигая их в областях, контролируемых противником.

Как и всякая настольная игра, "Политика" — игра походовая. Каждый ход начинается с "производства", что попросту означает получение игроком информации о том, какой доход принесли ему подвластные территории. Затем следуют "передвижения" — переезды "представителей" и "насылания" восстаний, торговля с куплей-продажей карт, денег и влияния и заключением союзов, и, наконец, самое главное — "качание прав", которое в принципе следовало бы называть битвой, но создатели "Политики" заявляют, что, в отличие от всех прочих, их игра исключительно мирная и бескровная, поэтому "качание" состоит в том, что противники меряются степенью своего влияния в регионе. Впрочем, воображать вы в этот момент можете все что угодно, вплоть до кровавой резни на московских улицах, поскольку на компьютерном экране все равно не отразится ровным счетом ничего, кроме двух рядов игральных костей — ваших и противника.


Смерч народного гнева.

Если вы были предусмотрительны или удачливы, то отберете жетон влияния в выбранном регионе, и если победа не истощила ваши финансы, вам после этого удастся еще прикупить карт дополнительных возможностей для следующего хода.

Таких ходов, или кругов, в игре может быть (по выбору) от четырех до восьми. Побеждает группировка, контролирующая к концу игры наибольшее количество регионов.

Кроме количества раундов настройки игры позволяют выбирать и их продолжительность, то есть время, отпущенное каждому игроку на завершение хода, и количество участников, которое может варьироваться от трех до восьми.

Выбирать себе "партию" стоит вдумчиво. Каждая из них обладает специальной картой, отражающей


Война костей.

ее российскую экзотическую природу. Скажем, КГБ способен воровать карты других участников, военные особенно сильны в разжигании восстаний, а реформаторы за хорошее поведение получают в каждом раунде по $30000 — от кого бы это?

С той же тщательностью в игре отражены и другие российские реалии, вроде истощения пресловутого чернозема и гиперинфляции.


Ну, у кого что плохо лежит?

С кем бы бросить кости?

Играть в "Политику" в одиночку сложно и скучно. Сложно потому, что в игре использована новейшая технология IBM, основанная на языке Java и предназначенная исключительно для Интернета. Вне пределов оного она почему-то нещадно "тормозит" и с трудом реагирует на щелчки мыши, так что зачастую даже и не понимаешь, удалось тебе совершить задуманное действие или нет. Скучно же потому, что настольная игра предназначена для коллективного пользования, и в одиночку ни один дурак кидать кубики и переставлять фишки не станет, хоть ему в противники поставь самого Deep Blue.

Авторы это, конечно, понимают. "Политика" с самого начала задумывалась как игра сетевая — для сайта компании Red Storm. Выбираете многопользовательский режим, вводите пароль и при наличии соединения с Интернетом сразу же оказываетесь в компании будущих противников.

Основная прелесть сетевой "Политики" — в развернутых возможностях общения игроков между собой. Собственно, они-то и являются основным плодом той самой новой IBM'овской технологии, предназначенной в действительности вовсе не для игр, а для оживления вполне приличных коммерческих сайтов.

Не знаю уж, чем она поможет бизнесменам... Учитывая возможность частных "сепаратных" переговоров между игроками для заключения союзов и контрвозможность для других игроков подслушивать, о чем это они там за их спинами договариваются, ничему хорошему она их не научит. Зато это должно быть прикольно! Собственно, в результате сама игра как бы становится дополнением к трепу участников на некую тему, выбранную перед ее началом.

Звучит все это заманчиво, но фирма Red Storm что-то не торопится выполнять обещания. Коробочка с большой красной звездой и надписью "Yeltsin Is Dead" была выпущена к 80-й годовщине Октябрьской революции, а сайт был обещан к 1-му декабря. Но обнаружить игроков на сайте компании ни первого, ни второго декабря мне не удалось. А так хотелось выпендриться: влезть в игру и гордо сказать, что я из России, что Том Клэнси — остолоп, и сыграть — конечно, за КГБ!

Увы, там, где все мы должны были тусоваться в ожидании игры, зияла пустота. Учитывая мощную рекламную кампанию и пусть даже на порядок завышенные заявления о якобы уже заказанных 1,8 миллиона копий, трудно представить, что в мире не нашлось желающих сразиться за власть над Россией. Скорее всего, компания все еще не в состоянии этого нам предложить, а жаль! Славное, должно быть, развлечение, особенно для нас, "дорогие россияне"!

Politika

Разработчик
Red Storm
•
Издатель
Red Storm
•
Рейтинги
Графика 50%
Звук 60%
Сюжет ?!
Интересность
66%

Системные требования
Pentium 100, 16 Мбайт RAM, 20 Мбайт на HDD, Windows 95
Для сетевой игры — TCP/IP, модем 14,4

Олег Хажинский

Война на ветер

Всяко бывает, но обычно полная версия игры выходит сразу же за ее "демой". Возбужденные фанаты, пройдя один-два уровня обрезанной версии, выстраиваются в длинные очереди за два часа до открытия "магазинов" и в первый же день сметают весь тираж вчистую. Так, по идее, должны обстоять дела — по крайней мере в мечтах издателей и разработчиков. С *WarWind II* все иначе. Демо-версия игры обогнала релиз на четыре месяца. Возбужденные фанаты не занимали никаких очередей, разве что в туалет (глупейшая шутка). И, подозреваю, суждено этим мило оформленным коробкам с логотипами SSI и Dreamforge продавливать полки магазинов до распродажи с большими скидками...

Говорят, что нельзя войти в одну и ту же реку дважды. Неправда. И два раза, и три можно — было бы желание, была бы настойчивость. Этих ценных качеств разработчикам из Dreamforge Entertainment, похоже, не занимать. Очень давно, более года назад, они предложили вниманию поклонников RTS-жанра (аббревиатуры RTS тогда еще не было, но поклонников — навалом) "Command&Conquer killer" под названием WarWind. Ребятам показалось, что для успеха достаточно просто скопировать модный формат C&C и добавить кучу новых правил. Они решили, что если игра больше и сложнее, значит, она автоматически лучше. Этот постулат не лишен смысла, но зачем запихивать все это в прокрустово ложе классической RTS?

Лучше больше, да больше!

Новость о том, что SSI решилась на еще один эксперимент и выпускает продолжение WarWind не удивила меня. Поразило другое: вторая часть игры практически полностью повторяет первую по уровню графики и еще больше "углубляется" в дебри микроменеджмента. Выбрасывать на рынок продукт после выхода Total Annihilation, Dark Reign и Myth по крайней мере смешно. Разработчики упорно "наворачивают" все новые и новые возможности, не замечая, что их детище становится полностью неуправляемым.



У "всех" две стороны — у нас будет четыре, и все разные! У "них" каждый юнит имеет два параметра... А у нас будет двадцать два! И еще мы введем "инвенторию", чтобы каждый смог переносить предметы. И давайте добавим каждому персонажу набор умений, которые совершенствуются при тренировке! И еще придумаем киберимпланты, нарисуем героев, введем институт лидеров, и строений побольше, и еще, а еще...

Мелкие, едва различимые на фоне пестрых джунглей планеты Явон человечки буквально пухнут от навалившихся на них обязанностей. Новобранцы "с потенциалом" и без, с киберимплантом защиты или атаки, с кучей "скилов", параметров и вещей за пазухой, с персональным меню управления — правая панель предельно перегружена спецсимволами и



обозначениями, смысл которых новичку абсолютно непонятен. Конечно, есть вводные миссии, но хватит ли у вас терпения прочесть 71 экран текста, набранного отвратительным шрифтом?

Больше управления!

Потрясающая задумка, это уже почти RPG! Почему же разработчики так не уважают персонажей? Стоит лишь выделить группу юнитов рамкой, как вся их индивидуальность исчезает. Учитывая то, что прорисованы они ужасно, отличить продвинутого фрогмана с бомбой от простого без бомбы не представляется никакой возможности.

Идя в ногу со временем, авторы добавили возможность менять манеру поведения подчиненных — агрессивное, оборонительное и т.д. Аккуратные кнопочки гордо заняли свое место на панели управления. Но вот дело дошло до боя, и мне срочно понадобилось перевести большую группу своих людей в режим "Прекратить огонь". Опочки, а где же кнопочки?! Они, оказывается, работают только при одном выбранном персонаже. Для моего случая разработчики придумали специальные "горячие клавиши", несомненно, приведенные в документации к игре. (Потенциальные фанаты! Загляните в Edit Scenarios/File/Online help — там вы найдете ВСЕ об игре и управлении.)

Идею с персональными меню у каждого юнита можно назвать красивой, но никак не удобной. Меню "контекстно-ориентированное", и его объем растет вместе с продвижением персонажа по служебной лестнице. Подменю неожиданно переносятся в правую часть экрана, и вам приходится тратить время на передвижение курсора.

Команд, заклинаний и объектов для строительства так много, что вместе они совершенно не влезают в несчастную игровую панель. Разработчикам пришлось уменьшить кнопки до скромных иероглифов, за расшифровкой которых следует обращаться к строке статуса. Несомненно, монстры игры запомнят их наизусть, но не перемрут ли все монстры в процессе обучения, вот в чем вопрос...

Больше графики!

Многие, и я в том числе, ругают графику WarWind, называя ее "отвратительной". Это неверно, на самом деле графика "специфична". Уверен, создатели просто тащатся от своих пейзажей. Зайдите в Edit Scenarios и нарисуйте что-нибудь самостоятельно — вы обнаружите, что набор "тайлов" и элементов пейзажа позволяет создавать уровни, раскрашенные в более приятные человеческому глазу тона. Верные своей традиции, художники из Dreamforge здорово "переперчили" и "пересолили", разрабатывая уровни. Явная перегруженность деталями при не слишком контрастной палитре мешают ориентироваться в боевой ситуации. Юниты так и норовят спрятаться за ближайшим кустом, как бы оттягивая момент своей гибели.

Их можно понять, потому что пиротехника и вообще все перестрелки действительно заслуживают оценки "отвратительно". Даже не пытайтесь сравнивать их с роскошными hi-color-эффектами Earth 2140 или "высокотехнологичными" 3D-взрывами Total Annihilation. То что мы видим в WarWind II — это просто что-то первобытно-общинное.

Кстати, если говорить о технологиях и первобытности, то стоит упомянуть и сам engine WarWind II. За год он не изменился ни на йоту, так и оставшись на уровне рисованных пейзажей и "как бы" рельефа, изобретенного еще во времена дедушки C&C. Это плохо, но не смертельно. Хуже другое.

А где сок?

Может быть, вы поднимите меня на смех, но я считаю, что в самобытной, хорошей RTS должен быть особый "драйв". Голоса персонажей должны быть непременно сочными, движения значительными, стрельба осмысленной, а взрывы



Редактор уровней для multiplayer и scirmish.



гулкими. Когда все это есть, играть становится приятно. Картина боя обретает смысл и глубину, хотя бы на время. Создателям C&C и Total Annihilation удалось добиться этого эффекта с первой попытки. В меньшей степени — авторам WarCraft и Dark Reign.

Так вот, происходящее на экране WarWind II так и осталось в моем воображении плоскими, пестрыми картинками, ползающими относительно друг друга. Не верю! Голос не подходит к изображению, а пули летят под углом к цели. Поймите меня правильно, в игре раздражает не сложность и разнообразие, бесит суматошность и дерганность во всем — начиная с движения юнитов и заканчивая попытками вызвать персональное меню бегущего человечка.

Где ты, фанат WarWind'a?

Работа, проведенная авторами за четыре месяца после выпуска демо-версии, видна невооруженным глазом. Игра стала работать значительно быстрее, юниты "с потенциалом" теперь выделяются четырьмя желтыми точками, интерфейс стал несколько удобнее, и так далее. Разумеется, по сути игра осталась прежней. 46 миссий и четыре клана, каждый из которых имеет свои трюки. Мультиплейер до 4 человек, "скирмиш" и неплохой редактор уровней.

Основная мысль этой рецензии звучит так: если вам нравился первый WarWind, WarWind II: Human Onslaught приведет вас в полный восторг. Если вы не оценили буйство фантазии разработчиков из Dreamforge с первой попытки, второй WarWind доведет вас до белого каления. Все черты игры, которые вы так ненавидели, получили здесь еще большее развитие.

Обычно я не "обижаю" игры. Если чье-то творение не нравится лично мне, это вовсе не значит, что оно не понравится всем остальным. Но с этой игрой особый случай. На месте этой рецензии вы могли бы прочитать большой и интересный рассказ о внутренних проблемах на планете Явон, восторженное перечисление всех возможностей каждой расы и торжественное зачитывание списка доступных строений. Но нужно ли это, если на деле все эти детали НЕ СКЛАДЫВАЮТСЯ в игру?

P.S. И последнее... Мне искренне хочется поговорить с фанатом WarWind II, если таковой найдется. Расскажите мне, чего я не заметил?

WarWind II: Human Onslaught

Разработчик
Dreamforge Entertainment

Издатель
SSI

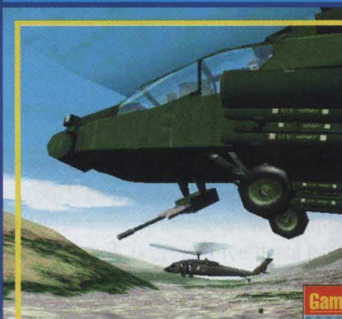
Рейтинги
Графика 49%
Звук 40%
Сюжет 55%

Интересность
55%

Системные требования
Pentium 90, 16 Мбайт RAM, 160 Мбайт на HDD, 4-скоростной CD-ROM, SVGA 2 Мбайт, Windows 95

СИМУЛЯТОРЫ





Game.EXE НАШ ВЫБОР

110

Longbow 2

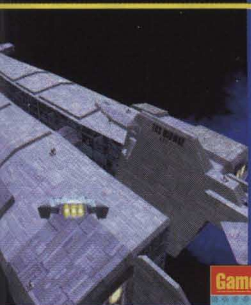
"Проше всего сказать так: "Джейнс" не просто делает симуляторы, а определяет их мировой стандарт. С выходом Longbow 2 этот стандарт был поднят на практически недосягаемую высоту."



Heavy Gear

"Самое удивительное свойство Heavy Gear — это, пожалуй, несказанная легкость прохождения игры. Ветеранам рекомендуется начинать прямо с hard-уровня."

116



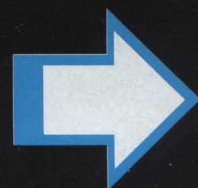
Wing Commander V: Prophecy

"По графике — это абсолютно непревзойденный космический симулятор из всех, что существовали до сих пор. Это утверждение является аксиомой и не подвергается ни сомнению, ни пересмотру."

Game.EXE НАШ ВЫБОР

106





Андрей Ламтюгов

Один из многих

Что только не вспоминается при слове "Sierra"! Любители квестов припомнят Роджера Вилко. Поклонники аркад — легендарный Lode Runner (и многое другое). Симуляторщики — великолепную серию "асов": от Aces Over Europe до Aces of the Deep. Это примеры, взятые навскидку; перечислять можно долго.
И вот теперь — гонки. *CART Racing* был разработан командой Papyrus и издан фирмой Sierra.
Жаль, что судьба его не будет такой же славной, как судьба упомянутых изделий.

Можно ли рассматривать CART Racing как еще одну игру из бесконечной серии F1? Да, конечно, хотя речь идет о разных машинах. Ну и что? Никто не выделяет в различные классы симуляторы, к примеру, F-15 и F-16, хотя это абсолютно разные самолеты.

"Формулы"-близнецы

Итак, CR попадает в категорию F1, хотя это и не совсем правильно с технической точки зрения. А в данный момент ситуация в этой категории очень, если можно так сказать, насыщенная. Слишком много подобных игр появилось в последнее время — все абсолютно достоверные, все официально лицензированные. И, как следствие, похожие друг на друга, как две капли воды. Разница проявляется в мелочах. К ним и обратимся.

По мелочи

Долгое время чемпионом здесь был всеми любимый GP2. Но вот случилось неизбежное: вышла игра F1 Racing, использующая 3Dfx, и отныне в плане графики нужно бить именно ее. Получится?

Какое там!

Вообще, CR чем-то напоминает Command Aces of the Deep — злополучное продолжение известного сьерровского хита и, по совместительству, одну из первых игр под Windows 95, написанную еще до появления DirectX. Та же самая неудачно сделанная SVGA и системные окошки с кнопочками. Если Windows работает в режиме, превышающем 640x480, то окно на весь экран не раскроется (если не считать вида непосредственно из кабины).



Кстати, та же самая история и с инсталляцией. Выбор вариантов отсутствует. Существует только одна инсталляция — примерно на 150 Мбайт.

Графика слабая. Отсутствие текстур прощалось таким авиасимуляторам, как "Фланкер" и Hornet, — благо там было много чего еще. Но в гоночных имитаторах просто приняты другие стандарты. Небо обязано быть разных оттенков и иметь облака. Текстуры должны быть на всей видимой поверхности, а не только на той, которая непосредственно принадлежит трассе. И, наконец, эта трасса должна нормально отражаться в зеркалах (то, что мы видим в CR, — серо-голубой фон, на котором иногда появляются машины соперников). Одним словом, видеоряд "не тянет". По крайней мере по сравнению с тем, что есть у конкурентов. Я имею в виду современный уровень, а не тот, что был пару лет назад.



Максимальное разрешение — 640x480. Можно ниже (я говорю о забытом богом 320x200). И опять вспоминается "Хорнет", дававший отличную скорость в режиме 1024x768.

Intro использует engine игры и, соответственно, выглядит ничуть не лучше.

Плюсы

Положительные моменты: высокая скорость графики (без видимых задержек на P166), реалистичные повреждения (колеса катятся, антикрылья взлетают в воздух). Впрочем, последнее наличествует не только в CR. Кроме того, к игре прилагается особая утилита — PaintShop, позволяющая самостоятельно раскрашивать машину, что может быть (как и во многих других аналогичных случаях) полезно в режиме multiplayer.

Все остальное можно увидеть в любом другом "официально лицензированном" продукте. Это точно скопированные трассы, моделирование метеоусловий и масса настроек машины. Все тот же звук. Все то же варьирование уровней сложности. Режимы игры стандартны: single race и championship. Другими словами, все как везде.

Короче...

Ужасно неприятно говорить такие вещи, но придется. Не ожидал я такого от Sierra. Игра сама по себе, может, и неплоха, но в условиях такой жесточайшей конкуренции все критерии оценок резко взлетают вверх. И мы видим игру, стоящую на достаточно высоком (но обязательном для всех) уровне реалистичности и слишком низком уровне графики. Выражаясь неприлично, такое уже давно есть, только там это лучше нарисовано.

С другой стороны... Все-таки это гонки, причем очень прилично смоделированные. Значит, играть в это будут.

CART Racing

Разработчик
Papyrus

Издатель
Sierra On-Line

Рейтинги
Графика 50%
Звук 65%
Сюжет 75%

Интересность
65%

Системные требования
DOS VGA: 486 DX/33, 8 Мбайт RAM
DOS SVGA: 486 DX2/66
Windows 95: Pentium 90, 16 Мбайт RAM
4-скоростной CD-ROM

WING COMMANDER™

PROPHECY

3 CD

С полной документацией на русском языке





We create **worlds**®

ДЕШЕВЛЕ ТОЛЬКО ДАРОМ!

Покупайте новейший суперхит от Electronic Arts® всего за 150 рублей* в магазинах:

«БЕЛЫЙ ВЕТЕР»
тел: 928–7392, 928–7394
Никольская, 10/2
Смоленская пл., 13/21
ЦУМ, 5 этаж, Петровка, 2
ТЦ «Офис-Клаб», Профсоюзная, 63

«КОМПЬЮЛИНК»
тел: 935–8891
Удальцова, 85, кор. 2
Мясницкая, 6
Садовая-Триумфальная, 12
«Дом книги» 2 этаж, Новый Арбат, 8

«GAME LAND»
тел: 288–3218
Новый Арбат, 15
с/к «Олимпийский», 8-ой подъезд

«ДОМ ТЕХНИЧЕСКОЙ КНИГИ»
тел: 137–6888, Ленинский пр-т, 40

По вопросам оптовых закупок обращайтесь к официальному представителю Electronic Arts в России – компании «СОФТ КЛАБ».
Тел: (095) 232–6952, факс: (095) 238–3889. Приглашаем к сотрудничеству московских и региональных дилеров.

* в ценах 1998 года

Кровь, пот и слезы радости

Александр Вершинин

Зомбирование

Джойстик умер. Его основной триггер, находящийся под указательным пальцем, просто не выдержал нагрузки. Я не меркантилен, но Logitech Wingman Extreme стоил ровно в два раза больше, чем коробка *Wing Commander: Prophecy*. Последняя, по непроверенным мною слухам (некогда!), обойдется вам в 25 (!) долларов. Эффект гарантирован. Через несколько часов человек превращается в озлобленное, сварливое существо, которому хочется стать серийным убийцей. И я очень близок к этому. Следующий джойстик, пожалуйста!

Это был Logitech Wingman. Обычный. Вскоре у него заела вторая кнопка, отвечающая за пуск ракет. Но ничего, в запасе есть Quick Shot Warrior 5. Ему много лет и он многое повидал. Впрочем, новый Wing Commander может стать концом карьеры и для него. И тогда придется покупать MS Force Feedback. Вдруг, он поможет?

Спасибо Origin

Удружила. Как раз перед официальным релизом Prophecy в Штатах в нашу редакцию добрались три вкусных CD, с надписью "1.14B (бета)" и датой рождения этих дисков на свет — двадцать второе октября сего года. Таким образом, данная версия Prophecy была готова полтора месяца назад. И знаете что? Ее не стоило выпускать из дверей фирмы в таком виде.

Разумеется, эта версия игры сильно отличается от того тестового 3Dfx-варианта, который мы пристально рассматривали чуть раньше. Здесь (местами) есть сюжетные FMV-ролики и, что очень приятно, брифинг. Графика доведена до приемлемого состояния — осталось лишь сбалансировать gameplay. Поэтому забывать, что вы читаете рецензию на достаточно сырую "бету", ни в коем случае не советуется.



Для глаз

Тема новой графики в Prophecy давно мусолилась во всех печатных изданиях без исключения. И все отзывы были строго положительными. Ну что ж, придется признать, что подобные утверждения имели под собой вполне реальную почву! Идея выбросить на свалку убогий engine третьего и четвертого WC была абсолютно гениальной. Новый "движок" неплохо смотрится на обычной видеокарте, а под Direct3D или Glide он просто незабываем. Давний спор между сериями Wing Commander и Star Wars от LucasArts наконец-то решился в



Теперь взлетаем только так.

пользу WC. По графике — это абсолютно непревзойденный космический симулятор из всех, что существовали до сих пор. Это утверждение является аксиомой и не подвергается ни сомнению, ни пересмотру.

Даже P233 software, то есть неускоренный вариант Prophecy, выглядит и играется почти идеально. Излишняя пикселизация заметна лишь на больших линейных кораблях. Что еще? Выстрелы и взрывы теряют тот самый лоск, который заставляет игрока сидеть перед монитором на протяжении суток. Тем не менее игра бежит очень гладко, без удручающих "скачков", погубивших две предыдущие WC-части.

Нет бога, кроме 3Dfx! Три раза "бум!" головой о холодный пол. Если вы до сих пор не закупили бесценную железяку, рекомендую сделать это немедленно. Иначе мимо вас пройдут истинные шедевры — такие, как Quake 2 или тот же самый Wing Commander: Prophecy.

Для ума

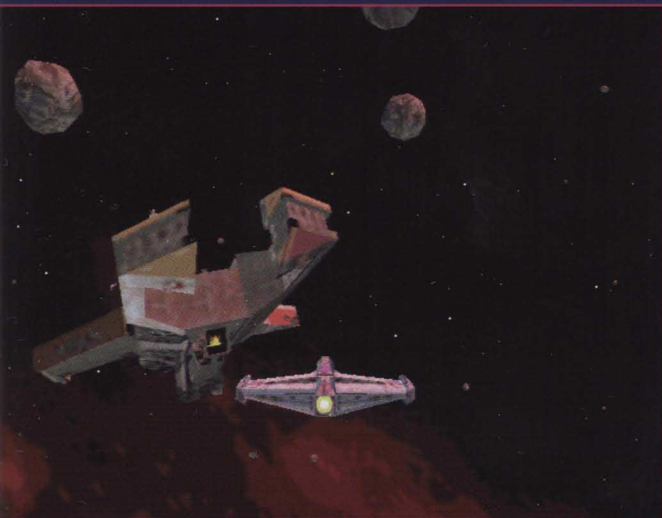
Что мы будем делать сегодня, Мозг? Как всегда, Пинки. Спасать галактику... Когда авторы пятого по счету WC заявили о возвращении к истокам серии, это было ложью только на половину. FMV осталось на месте, но игра стала значительно более сложной. Балом снова правит космический симулятор, а не сюжетная линия. Сюжет лишь мешает вам спокойно пе-

рейти от одного задания к другому.

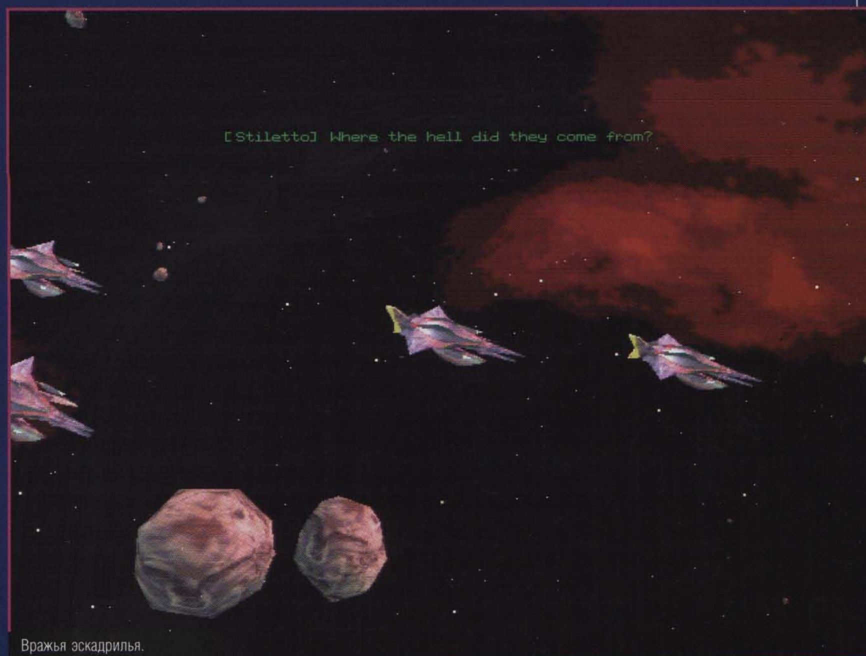
"Интро", как всегда, занимает совершенно непотребное количество места и времени. С другой стороны, это первое вступление в Wing Commander, из которого не совсем понятно, что происходит. Первые несколько минут можно было совсем отрезать. И получилось бы примерно следующее: Kilrathi мирно путешествуют по астероидному поясу; внезапно появляется нечто злобное и нехорошее, в два счета сворачивающее котятам шеи; а тем временем в далеком-далеком секторе на новейший земной линкор поступает новая партия новобранцев; среди них и "наш" персонаж, к унылому внешнему виду которого игроку придется долго привыкать; героем игры оказывается некто Casey, сын легендарного пилота, к счастью, не дожившего до WC3, — он умер во втором; как обычно, нашего подопечного абсолютно не ценят и глумятся над ним самыми разнообразными способами: видимо, сюжетная линия в который раз заставит вас самоутверждаться и воспитывать окружающих на своем примере...

Все как обычно, то есть не слишком весело. Для разнообразия игрока даже лишили права голоса во время беседы. Словом, на FMV просто не стоит обращать внимания. Зато мультики с моделями кораблей, будь то TCS Midway или вражеские истребители, по-прежнему выше всяких похвал. И вполне могут соперничать даже с продукцией Westwood.

К чести разработчиков надо заметить, что стройные ряды видеороликов понесли ощутимые потери. Превращение игры из космического симулятора в квест было пресечено. Действительно, в WC4 вы могли долго и достаточно бесполезно бродить по огромному кораблю. Чтобы не заблудиться, у вас



была карта! В комплекте не хватало только астролябии. Prophecy же запирает вас в паре комнат. В одной из них пилоты общаются и действуют друг другу (и игроку) на нервы. (Об игре актеров говорить не будем. Достаточно сказать, что все они гении по сравнению с командой из Heavy Gear.) В той же комнате висит и почетный Kill Board, который уже давно не появлялся на публике. Интересно, что пилоты TCS Midway делятся на два эскадрона. Один из них состоит целиком из ветеранов — лучшим его представителем является народный любимец Maniac. В другом, по-видимому, находятся новобранцы. Какова роль этого деления в сюжете, вам еще только предстоит выяснить. К сожалению, в нашей бета-версии "Доска почета" отказалась работать и стойко придерживалась мнения, что пилоты вообще никого не убивают. Ну что же, хоть один идейный пацифист на корабле. Следующий немаловажный прибор стоит во второй комнатке — здесь вы можете спасти или вызвать игру. Все. Гулять больше негде. Пора идти на брифинг.



Вражья эскадрилья.



Предполетная "летучка" тоже поменяла engine. Инструктаж, описывающий схему полета, цели и возможные места стычек, стал куда более наглядным. Но он не только хорошо смотрится — вы действительно можете почерпнуть полезную для себя информацию.

Еще больше интересного и информативного происходит в самом полете. Вы удивитесь, обнаружив маленькие intro, показывающие появление нового типа противника, засаду или смерть важного по сюжету корабля. Заставки сделаны с помощью того же "летного" engine'а и смотрятся просто великолепно. Неожиданностью станет и ощутимое перемещение сюжета из FMV в симуляторную часть. Во время полета постоянно идет оживленный диалог с базой и союзниками. На ходу меняются задачи миссии и сообщаются важные детали.


Ну вот, опять!

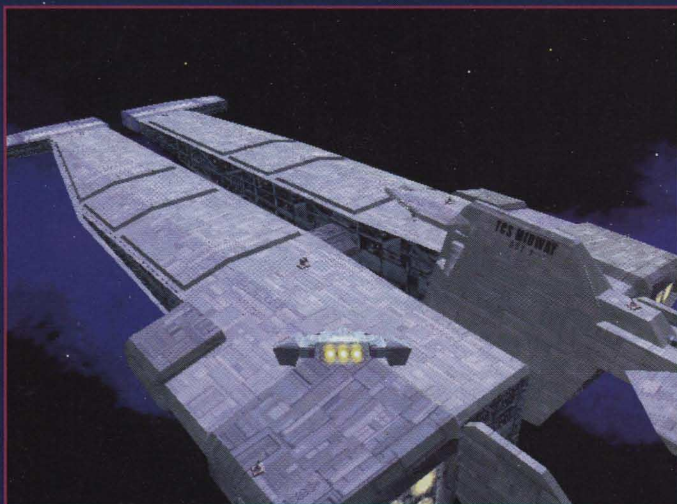
К сожалению, у вас зачастую просто нет времени для чтения этих "писем". Война ведь.

Для нервов

Вот мы и подошли к самой проблематичной теме, симулятору. Чтобы вы не запутались в дальнейшем сумбурном повествовании, скажу сразу: игра одновременно безумно хороша и в то же время... Раздражает. Игры такого плана (они, к счастью, появляются очень редко) хочется немедленно стереть. Но уже через час вас потянет играть снова.

Интерьер кабины пилота практически не изменился. Тот же плоский радар, та же система контроля за повреждениями, та же система наведения и отслеживания цели. Для пущего восторга игрока авторы добавили трехмерную кабину, живо реагирующую на малейшее движение джойстика. Дни плоской картинки с неподвижными приборами канули в лету. Та же трехмерная участь постигла и карту, моделирующую маршрут полета. Вы по-прежнему можете разрабатывать собственную схему посещения waypoint'ов. И это очень помогает проходить довольно сложные миссии.

Следующая мысль. Удивление. Врагов ОЧЕНЬ много. Из детских воспоминаний всплывает шестая часть Star Wars и повстанческий флот, попавший в ловушку около Death Star.



Начинаешь понимать смысл фразы "Их слишком много!". Недругов всегда больше, чем землян. Зачастую достигаются соотношения 2:1 и даже 3:1. Просто сунувшись в клубок бешено носящихся истребителей, умираешь спустя двадцать-тридцать секунд. Зрачки расширяются, брови ползут вверх. Миссия перезапускается. Смерть. Еще раз. Смерть. Restart. Смерть. Как говорил Жванецкий, может, в консерватории не все в порядке?! А это было первое задание в игре...

После недолгих колебаний третий по сложности уровень Ace меняется на более легкий, Veteran. Еще пять раз "смерть". Уровень Novice? Угадали — restart. Дело начинает пахнуть мазохизмом. После некоторых раздумий задание решается весьма необычным способом. Сразу после вражеской атаки вы врубаете afterburner и улетаете от места схватки на солидное расстояние. Как только какой-нибудь смелый истребитель направляется в вашу сторону, достаточно просто приказать напарникам атаковать неразумного инопланетянина. Воистину, торжество человеческого разума над железной машиной!

По возвращении на базу вас удивит бортовой компьютер. Там игрок познакомится с отчетом о только что законченном задании — статус миссии, выполнение или провал "основной" и "вторичных" целей. Такого в серии Wing Commander еще никто не видел. Краткий брифинг и новое задание. На этот раз — патруль. Необходимо проверить на наличие оппозиции три или четыре waypoint'a. Эту миссию победить так и не удалось (ерунда! придя в редакцию, Саша разделал их под орех. — **Ред.**). По нескольким причинам. Во-первых, теперь враг появляется на вашем пути с некоторой долей вероятности. Если раньше вы абсолютно точно знали, когда и сколько истребителей вас атакуют, то сейчас об этом можно забыть. Враги могут возникнуть, а могут и повременить. Совершенно точно неприятель будет лишь в местах, важных для развития сюжета. Впрочем, вероятность их отсутствия все-таки слишком мала. В этой бета-версии Prophecy неприятель был повсюду. Следующая сложность — несбалансированность игры. Враги почему-то концентрируют свое внимание исключительно на вашей персоне. Причем делают это неявно. Вы не увидите хвоста из пяти негодяев, болтающихся на вашем сопле. Нет, просто звучит сигнал тревоги, и в вашу заднюю полусферу входит три-четыре ракеты. Самое страшное в том, что chaff и flares не действуют. Они, разумеется, есть, но редкая ракета купится на этот дешевый трюк. А потому, оказавшись в эпицентре драки, вы получаете сразу несколько ракет и благополучно отдаете концы. И вы не можете сделать ровным счетом ничего! Ну разве что на время перераспределить shield'ы истребителя. Но если ваш маршрут состоит из 4-5 точек, вы


Kilrathi слегка пострадали.



можете быть абсолютно уверены в собственной смерти. Обидно лишь то, что ни один, повторяю, ни один напарник так и не погиб...

Для мозжечка

Несмотря на порождаемое игрой отчаяние, биться очень интересно. Срабатывает природное упрямство, и с криками "ненавижу!" вы начинаете 1578-ю игру заново. Invulnerability не работает. Пять уровней сложности игры — это пять загадок. На самом сложном вы обнаруживаете меньше врагов, чем на самом легком! Да, врага труднее сбить, но он практически перестает пользоваться треклятыми ракетами. А ваши напарники, тихо дремлющие на сложности Rookie, начинают бодро убивать неприятеля. Однако вас все равно выносят — хотя и не сразу.

Похоже, что асов готовят именно таким изуверским способом. Немного привыкнув к игре, вы начинаете летать с подлинным мастерством. Стремительный заход в хвост, несколько мощных залпов и очередной истребитель получает свое. На хвосте уже висят. Выпускаем пару flares и делаем резкий разворот. Между тем тупые напарники продолжают долбить уже убитый вами истребитель. Формально, его уже нет, но его горящий корпус еще некоторое время продолжает безумно крутиться, не исчезая с радара. Недочет, Origin! Преследователи уже готовы запустить ракеты. Секунда колебания — и вы труп. Важно успеть издалека попасть хотя бы одним залпом в неприятельский истребитель. Тогда он начинает делать отвлекающие маневры и уходит с атакующего курса. Ракеты надо экономить — это ваша жизнь. Когда остается два-три истребителя, можно немного расслабиться. Вы победили. А с момента начала боя прошло не больше минуты...

Отзывы и предложения

Впервые за все время существования Wing Commander клавиатурная раскладка стала неудобной. Нет, она осталась абсолютно такой же — изменилась атмосфера игры. Теперь это яростная, отчаянная схватка, в которой у вас просто нет времени искать нужную кнопку. А их несколько: обнаружение ближайшего противника, включение ускорителя, пуск flare и переключение пушек. Дуэль длится считанные секунды, и будет очень обидно проиграть, спутав кнопку. В принципе, в опциях существует возможность изменения раскладки клавиатуры, но в нашей "бете" это тоже не функционирует. Без



джойстика играть нельзя. Двухкнопочным джойстиком... тоже. Дело в том, что пуск ракет совмещен с переключением пушек. Большая ошибка.

Что касается gameplay, то подлечить саму игру можно несколькими способами. Первый, самый разумный — сбалансировать ее. В разумных пределах. С другой стороны, можно оставить все как есть и внести лишь одну ощутимую добавку: сделать save game'ы после каждого waypoint'а. Таким образом, все будут довольны и веселы. Но делать что-то надо, потому что в нынешнем (октябрьском) состоянии Prophecy несколько зомбирует игрока. Вселяет в него чувство неуверенности в себе и озлобленности на всех и вся. Или, что еще хуже, просто бросить новый Wing Commander. А что еще может погубить отличную игру? По сути дела, Prophecy имеет все шансы стать симуляторным Quake'ом — но после некоторого хирургического вмешательства ("Наш выбор" — это аванс в ожидании "операции"). Будет ли оно? Согласится ли мать пациента?..

+1 kill!

$25 или EA врывается на российский рынок — дешевле только даром!

Как нам стало известно в начале декабря, легендарная компания Electronic Arts наконец выразила твердое намерение начать серьезную работу в России, что в первую очередь предполагает существенное снижение цен и локализацию всех выпускаемых под маркой EA игр.

Первый сюрприз от игрового монстра не замедлил себя ждать: к грядущему Рождеству Electronic Arts совместно с московской компанией "Софт Клаб" (она является официальным представителем EA в России) выпускает частично локализованную (с документацией на чистом русском языке) версию потенциального лидера предновогодних продаж (это прогноз EA, которая обычно почти не ошибается) игры **Wing Commander: Prophecy**. Но не это главное. Главное же то, что игра будет продаваться в розницу по **цене 150 тыс. руб. (в ценах 1997 года)!**

Повторяем еще раз для усомнившихся в своем зрении: 150 тысяч рублей. А еще на носу Новый год. А еще Electronic Arts планирует провести лотерею среди российских игроков, обладателей лицензионной версии нового WC (не поленитесь заполнить и отправить регистрационную карточку!). А еще... Впрочем, все и так уже ясно: игра... как это говорится в рекламных объявлениях?.. станет прекрасным подарком к любимому празднику. Только на этот раз никакая это не реклама, а быль.

Кстати, следующим шагом Electronic Arts на российских просторах, по всей вероятности, станет появление уже в следующем году ПОЛНОСТЬЮ локализованных версий новых игр.

...Грызет только одно: успеет ли Origin исправить те недочеты, о которых мы так долго и въедливо говорили в рецензии?..

Wing Commander: Prophecy
(бета-версия)



Разработчик
Origin Systems

Издатель
Electronic Arts

Рейтинги
Графика 98%
Звук 90%
Сюжет 89%

Интересность
91%

Системные требования
Pentium 133, 16 Мбайт RAM, 4-скоростной CD-ROM, Windows 95

Андрей Ламтюгов

Без соперников

С момента выхода первого джейнсовского симулятора — ATF — прошло уже довольно много времени. По крайней мере достаточно для того, чтобы сделать некие общие выводы об играх, выпускаемых этой фирмой. Проще всего сказать так: "Джейнс" не просто делает симуляторы, а определяет их мировой стандарт.
С выходом *Longbow 2* этот стандарт был поднят на практически недосягаемую высоту.

Надо сказать, что широкая рекламная кампания в отношении второго "Лонгбоу" сыграла двоякую роль. С одной стороны, о продолжении знаменитого вертолетного симулятора знают все. С другой — от его графики (усиленной вещью с коротким и емким названием 3Dfx) ждали чего-то невероятного. Казалось, что нет такого светового эффекта, который можно увидеть в жизни и нельзя — в игре...

Три измерения

Разумеется, это не так. Хотя в целом все выглядит великолепно. Точнее, именно так, как и должно выглядеть в трехмерном engine, правильно использующем 3D-акселератор (подчеркну: здесь, в отличие от многих других игр, требующих подобное оборудование, он используется *правильно*). Роскошные расплывчатые текстуры. Изумительно красивое небо (такого даже в "Команче" не было). Великолепно сделанный дым — шлейфы за ракетами и горящая техника. Но лучше всего удались трехмерные объекты. Кажется, что стоящий танк можно потрогать. Динамическое освещение присутствует. Ракеты действительно озаряют своим факелом борт вертолета и цели. При всем этом — исключительно высокий frame rate на P166. Одним словом, почти все замечательно.


Как вы думаете, это ролик или скриншот из игры?

"Лонгбоу" работает и без 3D-акселератора. Но больше всего это напоминает рекламу стирального порошка: обычный порошок и порошок "3Dfx". И сразу хочется затовариться новым порошком.

Нарекания. Недоработаны видеоэффекты при стрельбе из пушки. Вертолет красиво освещается. А дульное пламя... отсутствует!

Взрывы симпатичные. Но при приближении отчетливо видишь, что оранжевая вспышка пикселизирована. Эх...


Обратите внимание на "Хеллфайеры" — они имеют маркировку. Вот это детализация!

Текстуры местности. Конечно, красиво, но на настоящую поверхность слабо похоже (особенно при полете на малой высоте, а боевые вертолеты именно так и летают). Уж очень зализанно. В этом отношении гораздо лучше работал VoxelSpace 2 (называть соответствующую игру не стоит).

И наконец. Конечно, порядочные люди о таких вещах не напоминают. Но все же. Ведь даже во "Фланкере" это было... Короче, где обещанные деревья?

Некоторые аспекты инвестиционной политики США в закавказском регионе ближнего зарубежья

Кампания имеет много параметров, устанавливаемых перед ее началом. Заранее определяется ее длина (что самое интересное, кампанию можно сделать бесконечной). Указываются темпы снабжения боеприпасами (не завезли "Хеллфайры" — летай безоружным).

В "Лонгбоу-2" кампаний не две, как сулилось, а три. Но две из них как бы учебные и происходят на американской территории: в одной противник вооружен американским оружием, в другой — российским. Третья кампания разворачивается на землях Азербайджана.

Это имеет небольшой побочный эффект. Рельеф местности реален и, как следствие, занимает большой объем памяти. Его нужно загружать и распаковывать. Теоретически, такое происходит только при первой загрузке определенного участка фронта. На практически же, по ходу кампании этот участок меняется едва ли не каждую миссию — с соответствующими последствиями в виде долгой загрузки.

С другой стороны, это мелочи по сравнению с загрузкой, скажем, iF-22.

Сюжет заокеанской кампании: Азербайджан заключает с США многомиллиардную нефтяную сделку, и об этой закавказской стране уже говорят, как о "новом Кувейте"; но тут происходит восстание местных исламских фундаменталистов, которые относятся к Америке, мягко говоря, прохладно; их начинают бить, после чего в дело вмешивается Иран — всей своей военной мощью; американские инвестиции оказываются под серьезной угрозой. Что в итоге? В итоге становится ясно, что без "Апачей" не обойтись.

Как видим, задумано не без претензии на серьезность. А как сделано?

Поле боя

Самые серьезные изменения коснулись организации игры. Теперь в вашем ведении находятся целых восемь вертолетов (и не только "Апачей"). Каждой паре ставится отдельная боевая задача. В ходе полета вы почти непрерывно получаете сообщения от экипажей: нахожусь там-то, обнаружил то-то. Перед вылетом вы можете внести изменения в их маршруты. Но по ходу дела отдавать приказы можно только ведомому.

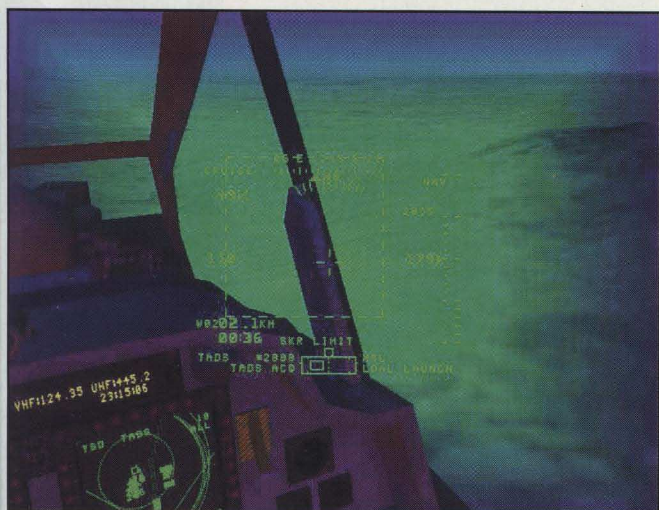
В игре появились два новых вертолета: разведчик OH-58 "Кайова" и транспортная машина UH-60 "Блэк Хок". Нужно освоить управление каждым из них: не исключено, что именно вашей паре достанется задача по разведке или доставке спецназа. В этом отношении игра стала похожа на очень неплохой для своего времени вертолетный симулятор Gunship 2000.

Ни один из этих вертолетов не является одноместным. Как следствие, тут же появилась возможность перескакивать с места пилота на место огневого оператора и прочие (смотря что есть в наличии). Например, "Блэк Хок" имеет два турельных пулемета, установленных по бортам, — и вы вполне можете занять место одного из пулеметчиков.

Такая особенность ценна, во-первых, потому, что здорово разнооообразит multiplayer. А во-вторых, "Апачем" становится удобнее управлять. Каждый из членов экипажа имеет по два многофункциональных дисплея с массой режимов. Благодаря возможности перемещаться с места на место, вы имеете в распоряжении все четыре плюс специальную телекамеру. Переключаться между рабочими местами куда проще, чем устанавливать нужный режим на двух дисплеях.

Приборная доска

Как того и требует основная тема рецензии, надо ответить на вопрос: а что там по части реализма?





Ответ короткий: Форт-Худ. Это пока единственное место, где можно полетать на настоящем "Лонгбоу" и поговорить с его пилотами. И именно туда направилась команда "Джейнс" во главе с Энди Холлисом. Именно там и были сделаны исторические фотографии: Энди Холлис в кабине "Лонгбоу", пилот "Апача" играет в "Лонгбоу" (используя, если не ошибаюсь, Thrustmaster FCS), и так далее. Там происходило тестирование "Лонгбоу-2". Если ознакомиться с титрами, то можно убедиться в том, что почти у каждого бета-тестера рядом с именем стоит позывной.

Кстати, было отмечено, что полеты на виртуальном вертолете, в отличие от реального, характеризуются куда более высоким уровнем аварийности. Это вполне объяснимо. Достаточно точно моделируя управление машиной, компьютер существенно ограничивает пилота в его ощущениях. Надо помнить еще и о том, что (в отличие, к примеру, от самолета-истребителя) боевой вертолет действует на предельно малых высотах, максимально используя рельеф местности.

Что же с этим делать?

Самый простой выход — снизить уровень модели полета. На самом простом уровне пилотирование ненамного сложнее, чем в "Команче". Но, как вы понимаете, желающие команчевского управления пусть в "Команч" и играют. А что делать всем остальным?

Нужен очень хороший джойстик, throttle control, и, желательно, педали. Педали — это серьезно. В отличие от самолета, на котором РУД на какое-то время можно оставить в покое: дал форсаж — и вперед, в бой, рукоятка шаг-газа на вертолете находится в почти постоянном дви-



Слишком близко от земли и слишком... зализанно.



трехмерные модели очень похожи на фотографии своих реальных прототипов, а соответствующие справочные материалы доступны почти из любого режима (за исключением непосредственно кабины вертолета).

AI противника плавно регулируется. Работает он довольно сносно: враги появляются внезапно и бьют насмерть. Но, с другой стороны, легкие уровни в игре действительно легки и вполне позволяют осваивать пилотирование и ведение боя.

Дружественный AI также находится на уровне, по крайней мере ведомый не лезет на рожон с тупостью, характерной для большинства ведомых из разных игр.

Обучающий курс присутствует. Правда, он претерпел существенные изменения. Множество мелких учебных миссий, по ходу которых инструктор рассказывает о том или ином аспекте боевого применения вертолета, были объединены в несколько больших. Вероятно, это было вызвано общим увеличением объема информации, которую необходимо довести до новичка, — ведь теперь в игре участвует не один вертолет, а три.

Само обучение выглядит почти так же, как и раньше: голос инструктора за кадром и желтые рамочки вокруг индикаторов и дисплеев, на которые надо обратить внимание по ходу занятия. Единственный нюанс: лучше не путать кабины. Если вы находитесь на месте пилота в то время, пока инструктор объясняет назначение приборов огневого оператора, то вам покажется странной рамка, указывающая на абсолютно пустое место между двумя дисплеями.

И, как можно догадаться, весь урок идет на английском языке. Темп инструкторских речей можно замедлять, но английский остается английским, щедро пересыпанным специальными терминами. Учите...

жении, снять с нее руку просто некогда. А на малых скоростях рукояткой циклического шага развернуть вертолет невозможно. В принципе, выход есть: вместо педалей работает "шляпка". Но все же...

При всем том иногда приходится браться за мышку — для обозначения priority fire zone, той самой вещи, которая дает возможность производить залповые пуски "Хеллфайров" по скоплениям целей.

Надо сказать несколько слов и об авионике. Там тоже есть упрощенный режим: большая часть управления не работает, но дисплеи отображают все, что надо. В отличие от управления, упрощенный режим работы авионики — это скучно.

Освоить же реалистичный режим не очень сложно: для этого надо просто запомнить полтора-два десятка клавиш. Как и во многих других случаях жизни, заучивать ничего не надо — раскладка сама врезается в память по ходу игры.

Электронное оборудование "Лонгбоу" весьма совершенно. Его основные составляющие — радар миллиметрового диапазона, лазерный дальномер и несколько телекамер, предназначенных для работы в разных условиях. Пожалуй, сложнее всего обращаться с радаром, имеющим массу разных режимов. Причем среди этих режимов — широкое сканирование, единичный проход, изменение параметров сектора — нет ни одного лишнего, добавленного для пущего эффекта. Все они так или иначе применяются в разных условиях боя.

Мощная телекамера (DTV) используется для визуального опознавания вражеской техники. Это легко, если учесть, что



Однополчане

Почти каждый джейнсовский симулятор вызывал бурный рост разных сетевых клубов. Вышел ATF — и его поклонники мгновенно нашли друг друга. Вышла "Fighters Anthology", позволяющая рубиться по Сети абсолютно бесплатно (расходы на провайдеров не считаются) — тот же результат. Вышел 688(I) Hunter/Killer — и почти сразу же образовалось несколько сетевых подводных флотов. Можно представить, чему положит начало "Лонгбоу-2": его сетевые возможности стоят на очень высоком уровне. Перечислять их смысла нет.

Самый лучший?

А почему бы и нет? В "Лонгбоу-2" наличествует все, что требуется симулятору. Он исполнен на очень высоком техническом уровне. Графика, звук, сюжет — ни к чему не придерешься (мелкие недосмотры не в счет, они действительно мелкие). Реализм — выше всех похвал. Познавательность — полный ОК. Системные требования — в принципе, может работать и без спецоборудования, хотя, конечно, многое потеряет. Плюс сетевые возможности.

Что же касается других игр того же жанра... Единственный вертолетный соперник "Лонгбоу-2" — первый "Лонгбоу". Но какой же он, в сущности, соперник...

AH-64D
Longbow II

Game.EXE НАШ ВЫБОР

Разработчик
Jane's Combat Simulations
•
Издатель
Electronic Arts
•
Рейтинги
Графика 95%
Звук 95%
Сюжет 95%
Интересность
95%

Системные требования
Pentium 133, 16 Мбайт RAM, 4-скоростной CD-ROM, Windows 95, 3Dfx рекомендуется

Вот и свершилось то, чего Вы так долго ждали, о чем мечтали.

Легкое движение руки - и Вы в Интернете - мире огромном и бесконечном, как Вселенная, в котором безразличны Ваша внешность, национальность или страна обитания. Вы решили вступить в *Интернет*, и это все, пожалуй, что Вам нужно, при этом неважно, на каком уровне Вы общаетесь с компьютером - профессиональном или любительском. Здесь можно буквально все, и это очень просто.

- *Работать? Пожалуйста!*

Интернет заменит Вам командировки, совещания, презентации, поиск информации и партнеров по каталогам и справочникам, и даже уменьшит затраты на рекламу, потому что через эту сеть о Вас узнают многие.

- *Отдыхать и развлекаться? Нет проблем!*

Сотни компьютерных игр, странички театра, кино, спорта, музыкальных программ. У Вас есть кумир или хобби? Общайтесь с единомышленниками из любых стран и с любых континентов. Не отказывайте себе, любимому! Ведь, по большому счету, общение - это то окно в мир, которого нам так не хватает.

Начните со звонка к нам, и Вы поймете, что без *Портала*® существовать тяжело и безрадостно. Этот шаг станет решающим в Вашей жизни.

Посмотрите как это здорово:

- круглосуточная служба поддержки
- более сотни высококачественных телефонных линий, что исключает проблему их занятости
- собственный канал в зарубежные *Интернет-сети*, на котором не бывает переполнения (убедитесь сами: информация о его загруженности доступна в любое время)
- богатые информационные и развлекательные ресурсы нашей сети

Интернет-сеть Портал. Легко войти - трудно выйти.

ПОЗВОНИТЕ НАМ!

Тел.: 7 (095) 234 5678
Факс: 7 (095) 974 7138



129223, Москва,
пр-т Мира, ВВЦ.
www.portal.ru
www.teleport-tp.ru
E-mail:
info@portal.ru



БУДЬ С НАМИ, И МИР СТАНЕТ БЛИЖЕ

Двойка по поведению

Александр Вершинин

Меж двух огней

...В последнее время процесс приобрел угрожающую тенденцию: вновь выходящие игры оказываются совсем не тем, что мы ожидали увидеть, начитавшись сладкозвучных пресс-релизов и насмотревшись скриншотов. Два из трех "гарантированных" хитов всегда оказываются скучнейшими клонами, вызывая в массах грусть и негодование. Привычка штамповать sequel'ы к удачным играм сделала свое дело — продолжения скорее пугают, чем привлекают пользователей. *Test Drive 4* не исключение.

Нельзя сказать, что TD4 пугал с самого начала. Нет. Шоты были великолепны, а демо-версия игры показывала одну трассу и одну машину — как раз столько, чтобы продемонстрировать максимум отличной графики и минимум всего остального. Разгребать "остальное" приходится сейчас.

Неудача?

Совсем не обязательно. Pitbull Syndicate очень старалась сделать достойную игру. Было потрачено немало сил на визуально достойный графический "движок", лицензии от производителей тех автомобилей, которые предполагалось использовать в Test Drive 4. Вопрос лишь в том, на какого потребителя была нацелена новая игрушка.

Старенькие TD и TD2 были странной смесью из аркады и симулятора. Причем предпочтение было на стороне последнего. Машины не только могли быть помяты и повреждены — они упрямо разбивались при каждом неудачном вираже. Поэтому игрок всегда находился в подвешенном состоянии, так как существовала реальная опасность не доехать до финиша. Само по себе прохождение трассы до конца могло быть проблематичным. В этом вся соль!



Полиция не спит!

Появление Need for Speed (и, что очень важно, бешеный успех игры) внесло свои коррективы в жанр. Повреждения автомобиля ушли в прошлое, прихватив с собой уникальную атмосферу Test Drive. Вместо этого игрокам была предложена бешеная гонка по превосходно сработанным ландшафтам, набор отличных машин и возможность multiplayer-игры. Новый Test Drive, вышедший на несколько лет позже NFS, является точной идейной копией культовой игры. Разумеется, с поправкой на ушедшие за это время вперед технологии.

Отличное зрелище

Игра получилась очень красивой. С использованием 3D-ускорителя или без него Test Drive 4 гарантирует гурманам по части графики по крайней мере удовлетворение. TD смотрится гораздо более солидно, чем игрушечные NFS 1 и 2. На редкость профессиональны трассы — чувствуешь себя за рулем куда более уютно и, можно сказать, привычно.

За счет чего достигается подобный эффект? Во-первых, Test Drive может похвастаться кабиной (торпеда плюс руль)



Полет над гнездом.

как в обычной, так и в ускоренной версии игры. Ездить "внутри" гораздо легче, чем в том же NFS2: перестаешь чувствовать, что вам на руки одели по колесу и, взяв за ноги, покатили по трассе. Руль и приборы в известной мере успокаивают и дают некоторую иллюзию езды на машине. Кроме того, есть как минимум пять положений внешней камеры, находящейся за авто. После нескольких экспериментов вполне можно найти подходящее.

Далее. На смену узеньким, тесным дорогам NFS пришли широкие скоростные трассы. Пролетая по ним на скорости около 300 километров в час, не чувствуешь себя стесненным. Воистину, имея возможность для маневра, можно творить чудеса. Увеличив размеры дороги, разработчики смогли добиться большей тщательности от автомобилей — как доступных игроку, так и AI. Приятно видеть, что машины перестали щеголять острыми углами, напоминая о старой Volvo 740, и стали приобретать присущие нарисованным моделям формы. Вот здесь нас и поджидает парадоксальное открытие: автомобили в неускоренной версии прорисованы гораздо лучше, чем в 3Dfx-варианте. Действительно, наблюдая за очередными кувырками вашего питомца, можно заметить, что

дно автомобиля абсолютно ровное, без всякого намека на существование важных для жизнедеятельности агрегатов. Или это просто бронированная снизу машина? Может быть, но вероятнее всего то, что разработчики просто поленились налепить соответствующую текстуру, уповая на стремление гонщика оставаться внутри автомобиля. Четкие и хорошо детализованные модели в "обычной" версии игры определенно выигрывают у ускоренных, даже несмотря на пикселизацию.

А вот обратная сторона медали: ради красивых машинок вам потребуется пожертвовать скоростью игры и задниками. А последние — подлинная изюминка игры и гордость Pitbull Syndicate. Они просто бесподобны. Богатые и насыщенные цветом, задники имеют необыкновенно сложную структуру. NFS, которой уже икается, всегда отделывалась просто стенками, поставленными вдоль дороги. Быть может, после TD4 об этом трюке стоит забыть? Рассматривая background, вы замечаете, что он состоит из нескольких прослоек. Первая и самая ближняя — это обязательный забор, ограждающий дорогу. Нехорошо натыкаться на пустоту и отскакивать от нее! Далее идут отлично сделанные придорожные объекты: деревья, дома. Обычно они занимают пару слоев. И лишь затем следует текстурированная стенка с горизонтом и красивыми видами. Между тем художники уделили немало внимания и напольной текстуре: так что проезжая мимо озера, вы увидите отражение деревьев в кристально чистой воде. Скромненько и со вкусом.



Национальный вопрос

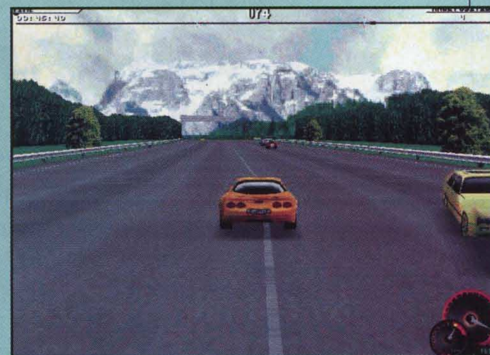
Реальное положение Test Drive 4 в табеле о жанрах охарактеризовать очень трудно. Легче всего заявить, что это уже не симулятор, но еще не аркада. Смешно, но игра не тянет ни на то, ни на другое.

Поведение любого автомобиля на дороге можно описать как исключительно странное. Вполне очевидно, что все машины подчиняются законам физики: вопрос только, каким именно. Если бы соревнования проходили где-нибудь в лунных кратерах, диковинное поведение машин еще можно было бы понять. Старт, да и любое использование первой передачи приводит к одному результату — автомобиль начинает закручивать, причем чаще по часовой стрелке, чем против. Странный синдром. Спасти ситуацию можно лишь спешно перейдя на вторую передачу.



В ГАИ или разойдемся полюбовно?

Но неприятности на этом не заканчиваются. Следующая болезнь будет называться "Пинбольным синдромом". Она является следствием странного заболевания "Синдром краба", о котором будет рассказано позже. Так вот, попав на очень тесную дорожку, опасайтесь удариться о стену. Это может стать большой ошибкой. Автомобиль, который никогда не знал и не узнает, что значит "помяться", резво отскакивает от стены, повинуясь известному физическому закону об отражении. Отраженное авто, продолжая двигаться вперед, налетает на противоположную стену. Дальнейший ход событий нетрудно представить. Болтанка продолжается до искусственной остановки (сама по себе машина не теряет скорость от бокового удара) или до конца узкого этапа трассы. Людям, страдающим морской болезнью, в подобных ситуациях лучше переключаться на внешнюю камеру. Такие вещи происходят не только из-за неграмотного моделирования ударов и столкновений — каким-то образом автомобили умеют передвигаться "вбок". Или, как уже говорилось, умения ходить по-крабьи. Эта неприятность обычно случается только с авто игрока. Набрав хорошую скорость, вы часто замечаете, что машина внезапно начинает идти юзом. Без всяких веских причин. Боковой ветер? Побитые диски или поврежденная рулевая система? Кто знает...





Неудачи преследовали нас...

Однако к этим недостаткам можно привыкнуть. Как и к практически идентичному поведению всех автомобилей на дороге. Различны лишь предельная скорость и скорость разгона. Остается наслаждаться дизайном трасс. Классная работа! Все продумано, просчитано и радует глаз. Кстати, трасса не всегда "крепко огорожена" слева и справа. Зачастую с боковых дорожек выкатываются, поворачивая в ту или другую сторону, машины AI — неожиданное решение. Но пик удовольствия и восторга достигается лишь на этапе San Francisco, на знаменитейших горках. Машина, передвигающаяся со скоростью 70 км/ч, минует эти горки без проблем, а вот на 280 км/ч возникают вопросы. Трудности со сцеплением. Машина легко отрывается от земли и взмывает в воздух. А впереди перекресток с весьма оживленным движением. Масса ощущений. И все приятные.

Словом, окончательно решить, хороша игра или плоха, абсолютно невозможно. Открытым остается и вопрос о жанровой принадлежности Test Drive. Но чтобы не очень огорчаться, постарайтесь не смотреть на вынужденные кувырки автомобиля. В 3Dfx-варианте они ленивы и тягучи, как лучшие отрывки из боевиков Джона Ву.

Test Drive 4

Разработчик
Pitbull Syndicate

Издатель
Accolade

Рейтинги
Графика 94%
Звук 81%
Сюжет 74%

Интересность
83%

Системные требования
Pentium 90, 16 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, Windows 95

Пришел, увидел, расстрелял

Александр Вершинин

Механический апельсин

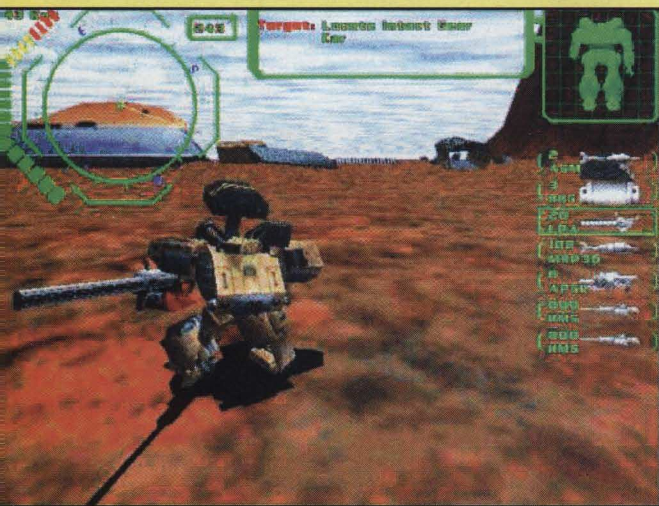
Реклама — великая вещь. Имея должную квалификацию, а также желание, можно продать что угодно и кому угодно. Вот, например, бесплатные гамбургеры и кока-кола в день выпуска одной известной ОС помогли этому странному пакету завоевать всю планету. Activision тоже рекламировала *Heavy Gear*. Пресса увлеченно смаковала "абсолютно новую" игру в то время, когда написать надо было лишь одно название. MechWarrior 3.

Вот только это название игре не досталось. По каким-то неведомым миру причинам, FASA, хозяйка Battletech MechWarrior-серии, отказалась от помощи Activision в создании следующего поколения своих игр. И это несмотря на сумасшедший успех MechWarrior 2 и его многочисленных add-on'ов и вариаций.

Что такое Heavy Gear

Согласно сложившейся традиции, игры, посвященные боевым роботам/костюмам/скафандрам, создаются на основе какой-нибудь популярной "вселенной". Под последней понимается целый развлекательный комплекс, куда входят настольные RPG, мультфильмы, фильмы, комиксы и, конечно, бесконечные книжные серии. Battletech является одной из наиболее преуспевших в этом деле звезд, так что потеря ее лицензии могла стать для Activision серьезной проблемой. Но не стала. Деятельные разработчики быстро обнаружили достаточно молодую "вселенную" от Dream Pod 9, которая во многом является клоном Battletech. Сделка была обоюдовыгодной: Activision, располагающая готовым "движком" и солидным опытом, получила легальную основу для сюжета игры, а Heavy Gear появилась на рынке компьютерных игр, восседая на плечах у могучей и очень старой компании. И овцы целы и волки сыты. Но будут ли довольны игроки?

Дело происходит в весьма отдаленном будущем — примерно в шестьдесят первом столетии. Все прошедшие 40 веков человечество в основном топталось на месте и осталось практически на том же уровне развития, что и сейчас. Земляне разве что научились колонизировать планеты. Так вот, дело происходит на Terra Nova, уже давно освоенной колонистами. Не поделив планету, две враждующие группировки жителей Terra Nova, собрались вдоль экватора, чтобы решить волнующий их вопрос о частной собственности на землю. Мирное решение не прошло, и в ход пошли любимые игрушки, боевые роботы.



Heavy Gear, то есть "тяжелый скафандр", представляет собой удобную и сравнительно безопасную оболочку для слабой человеческой плоти. Забираясь внутрь, гуманоид обретает вес в несколько тонн, тонкое электронное чутье, способность бегать со скоростью до 100 километров в час и набор карманного оружия. И если формой heavy gear похожи на некоторых роботов из MechWarrior, то способы носить оружие у них абсолютно различны. Heavy gear во многом копирует человека: скажем, автоматы/пулеметы держатся исключительно в руке. Именно этим достоинством так хвасталась Activision. И обещала сделать совершенно необыкновенные по своей функциональности "скафандры".

Что получилось

Что бы ни говорилось о Heavy Gear (игре), это прежде всего MechWarrior 2. Улучшенный, доделанный, тщательно вылизанный, но все-таки он. Архитектура игры практически не изменилась. Основное меню, великолепная система настройки управления, графический engine, дизайн роботов и их виртуальный кокпит — все хорошо знакомо и удобно. Комбинация "мышь+клавиатура" по-прежнему является самой комфортной для управления. Новинкой покажется лишь выбор между "сюжетной" и "серьезной" кампанией.


Во всей красе.

Не совсем понятно, зачем было вводить два подобных режима игры. В MW2 выбор был предельно прост: игра за одних или за других. Heavy Gear устроен более хитро. "Сюжетная" кампания (так и хочется назвать ее ролевой) антидемократична и не дает особой свободы действий. Вы занимаете место лучшего пилота Северного флота и принимаете участие в одной из кампаний против Южан. Story содержит более тридцати линейно связанных миссий. Через каждые два задания вам демонстрируется FMV-ролик — для поднятия боевого духа.

Само по себе появление FMV в игре — плохой знак. Обычно после подобных вещей репутация серии значительно падает и поддается восстановлению с очень большим трудом. Видимо, это касается и Heavy Gear. FMV безвкусны. Более того, любой взятый с улицы человек сыграет более талантли-

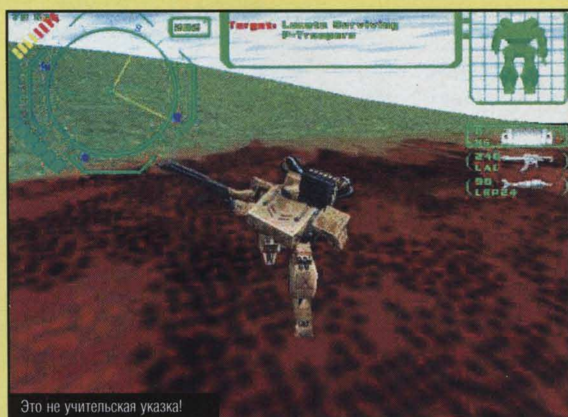
во, чем это сделали "профи", найденные Activision на какой-то киносвалке. В сценариста хочется кинуть тухлым яйцом. А режиссера съемок — завалить "переспелыми" помидорами. Благодаря суперкоротким роликам (редкий FMV длится более минуты), снятым в одной и той же комнате, сюжет отнюдь не становится понятным. Наоборот, происходящее можно классифицировать как X-File и передавать в известный отдел ФБР. И последний "пинок": зачем главный герой носит "роллерскую" защиту? И почему наколенники надеты чуть повыше локтей?!

В самом начале игры главного героя подставляют и не дают ему оправдаться вплоть до двадцать-какой-то миссии. Задания либо проходятся (выполняются все Primary-цели), либо запускаются заново. К счастью, вы не встретите и двух совершенно одинаковых миссий. И вот, налицо парадокс: сами миссии стимулируют прохождение кампании, а бездарные видеоролики этому изо всех сил мешают. Обычно все наоборот — иначе зачем нужны эти FMV?

Кампании Tour of Duty выглядят гораздо более привлекательно. Приятное отсутствие видео, возможность выбора симпатичной вам стороны и даже подразделения. Каждый отряд имеет не только собственные знаки отличия, но и уникальный набор техники, некоторые специфические задания и даже "бонусы". В отличие от Story, миссии Tour of Duty напрямую влияют на красиво выведенную линию фронта. Более того, производится тщательный подсчет успехов и неудач, учитываются резервы — как людские, так и технические. Save game'ы отсутствуют. Можно лишь переиграть миссию или продолжить кампанию. Получается достаточно реалистичная зарисовка военных действий. Tour of Duty стоит пройти до конца только лишь за то, что существует огромное, сильно разветвленное дерево заданий. После каждого выигрыша список доступных поручений расширяется — привилегия выбора следующего хода принадлежит победителю. Побежденный же вынужден выполнять ту единственную миссию, которая ему доступна в сложившейся по его же вине ситуации.

Плюсы и минусы

Единственный секрет успеха в Heavy Gear состоит в правильной настройке управления "скафандром". Шагающее шасси и вращающийся торс с закрепленным на нем оружием делают ведение боевых действий не таким уж и простым занятием. Примечательно, что Activision предусмотрела возможность возникновения трудностей и сделала целых две раскладки, использующие клавиатуру, мышь и джойстик. Одна из них, "аркадная", предназначена для привыкших к 3D shooter'ам квакерам. Вторая, включающая в себя по-симуляторному инвертированную мышь, заточена под фанатов более серьезного жанра имени г-на Ламтюгова.



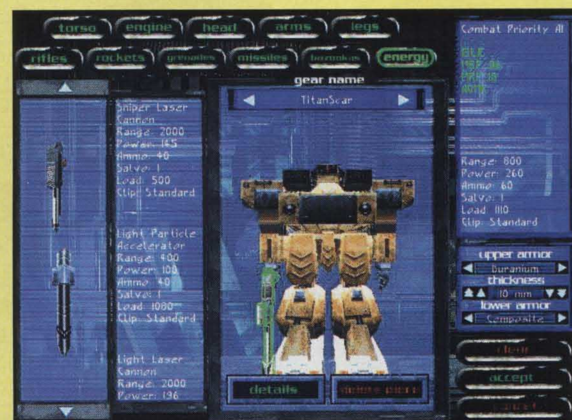
Это не учительская указка!



Стойка борца сумо.

Внутренности робота, как уже говорилось, мало отличаются от образцов из MechWarrior 2. Впрочем, сам робот теперь умеет делать некоторые новые трюки. Важной особенностью серии Heavy Gear считается наличие у роботов рук. Не надо смеяться! По логике вещей, оружие, которое держишь в руке, можно выбросить. И это осуществлено! Теперь вы можете выкинуть бесполезную или поврежденную винтовку и подобрать другую, выпавшую из ручонок подбитого вами врага. Конечно, такое нововведение значительно облегчает прохождение миссий и не заставляет экономить боеприпасы. Но сколько пафоса! К тому же великолепно анимированная модель вашего робота очень красиво проделывает все манипуляции с оружием.

О движениях железных ребят стоит поговорить отдельно. В новой игре от Activision игрок получает куда большую свободу действий. Ваш "скафандр", уподобляясь человеку, может пригибаться и даже делать шаги вбок. Это умение очень часто демонстрируют вражеские роботы, внезапно появляясь из-за булыжника, делая пару выстрелов и снова укрываясь за естественной защитой. Выглядит здорово. С таким противником хочется сражаться. Еще одной новинкой для вас станет колесный или гусеничный привод heavy gear. Оказывается, каждый робот способен, выпустив шасси, передвигаться в два раза быстрее своего "пешего" хода. Однако увеличивая скорость, вы снижаете собственную маневренность. Все логично. Кстати, Activision ввела понятие "устойчивости" робота. В том случае, если ноги вашей птички повреждены или вы получили сильный удар прямой наводкой, ваш gear вполне может рухнуть на землю. Да, по-настоящему потерять управление и упасть. Теперь необходимо как можно быстрее задействовать забавную функцию "встать" — иначе какой-нибудь умник расстреляет вас, пользуясь временной беспомощностью вашего "скафандра". Или просто наступит на вас и отдавит что-нибудь.



К сожалению, увлекшись подобными мелкими добавками к уже существующей модели роботов, авторы напрочь забыли о "реалистичности" игры (насколько это возможно при симуляции техники 61 века). Ушли в небытие многие мелочи, ко-

торые делали борьбу гигантских железных чудовищ увлекательной. Оружие, будь то лазеры, автоматы или базуки, больше не перегревается. Оно исправно палит до тех пор, пока не кончится боезапас или не отстрелят руку. Сложной системы радиаторов, от которой так зависела судьба робота, ныне не существует. А в ней как раз и была изюминка MechWarrior! Играть стало проще, играть стало аркаднее. Да простит меня Мотолог. Можно предположить, что Heavy Gear просто не может нарушить лицензию FASA и использовать дизайн роботов Battletech. Но почему умерла блестяще продуманная система повреждений робота? В MW2 попадание в любую часть вашего аппарата автоматически означала потерю оборудования, расположенного внутри этого блока. В Heavy Gear же редкая пуля повредит вашему здоровью. Как только игрок получает более или менее серьезное оборудование, он может забыть о неполадках. Для него остается лишь два варианта — либо мгновенная смерть от слишком удачного попадания, либо полная безнаказанность. Ноги теряют только маленькие, еще не возмужавшие роботы.

Чтобы вы не нажали на reset, посмотрев очередной FMV-ролик, Heavy Gear всегда дает игроку повозиться со своим железным другом. Идея mechlab была одновременно улучшена и упрощена. С одной стороны, вам не обязательно пользоваться фиксированной "платформой" для создания своего робота. Вы вольны взять торс от одного типа, голову от другого, а шасси от третьего. Каждая деталь не только имеет свой вес и определенное количество пилонов для оружия, но и влияет на легкость обнаружения вашего робота вражескими радарами. Иными словами, вполне можно собрать "идеальный" gear, который станет своеобразным аналогом американского F-117. Количество нагружаемого на созданную основу скарба ограничивается лишь общим весом полученного робота. С другой стороны, в дизайн робота были введены известные ограничения. Например, каждый тип оружия может быть помещен лишь в специальное место: автомат в правую руку, ракеты на плечи и за спину, гранаты в левую руку. Почему нам не позволяют выйти на волю с парой Gauss Rifle в обеих руках?!

Красиво и легко

Бросив мимолетный взгляд на графику в самой игре, вы немедленно узнаете этот engine. MechWarrior 2, собственной персоной. Конечно, "движок" был изрядно доделан: холмистый ландшафт стал более плавным и естественным. Горы перестали походить на пирамиды в долине Гизы. Но самое приятное ощущение все-таки оставляют сами роботы. Они сделаны просто великолепно. Красивые движения, отличные



Настоящий техасский рейнджер.



текстуры и, разумеется, огромная пушка в руке — в шарме им не откажешь. Зато с детализацией окружающей природы у Heavy Gear плоховато. Редкое дерево предстанет перед вашим взором. Вокруг только похожие друг на друга, как сиамские близнецы, огромные валуны. Но в драке на этот факт не обращаешь внимания.

Самое удивительное свойство Heavy Gear — это, пожалуй, удивительная простота прохождения игры. Ветеранам рекомендуется начинать прямо с hard-уровня. Иначе станет скучно. Приспособившись к управлению, вы начинаете отстреливать врагов, как белых носорогов: с легкостью и показной небрежностью. Точность стрельбы также перестала быть актуальной. Вспоминая старый добрый MechWarrior, где вам приходилось лихорадочно отстреливать противнику менее защищенные, чем торс, ноги, вы можете палить во вражеские "скафандры" практически не целясь. Дело в том, что буквально через несколько выстрелов любой участок брони робота пробивается насквозь и несчастный взрывается. Почему же играть в Heavy Gear все-таки интересно? Видимо, дело в простых и очень коротких заданиях. Вы просто не успеваете соскучиться — пришел, увидел, расстрелял.

Север и Юг

Если вы всерьез озадачились проблемой "брать или не брать", вот еще один довод в пользу первого. Каждый диск Heavy Gear содержит бета-версию multiplayer-клиента игры. Вы подсоединяетесь к Интернет-серверу и вступаете в глобальную войну между Севером и Югом. В одном сражении может участвовать до восьми игроков. И исход вашей стычки может напрямую повлиять на общее положение на фронте!

P.S. Заставку смотреть не стоит. Во-первых, она сделана на том же самом engine'е, что и ее предшественница из MW2. Во-вторых, она очень красивая и вполне может стать последним аргументом в споре "играть — не играть". И в-третьих, gear из заставки ловко палит из ручного пулемета, держа его обеими руками! А "настоящие" роботы этого не умеют...

Heavy Gear

Разработчик
Activision

Издатель
Activision

Рейтинги
Графика 90%
Звук 90%
Сюжет 70%

Интересность
88%

Системные требования
Pentium 90, 16 Мбайт RAM, 4-скоростной CD-ROM, Windows 95, 3D-ускоритель настоятельно рекомендуется

Ж ИГРОВОЕ Е Л Е З О



- Intel Pentium II 233
- Intel Pentium 233 (166) MMX
- AMD K6 233
- IBM 6X86MX PR200



Game.EXE НАШ ВЫБОР

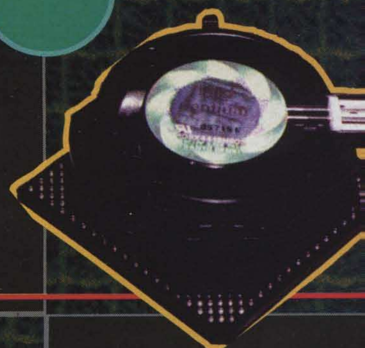
121

Intel Pentium II 238
"По результатам нашего тестирования, Pentium II — абсолютный лидер."

Intel Pentium 233 (166) MMX
"...эти процессоры остаются весьма неплохим выбором для поклонников 3D-игр."

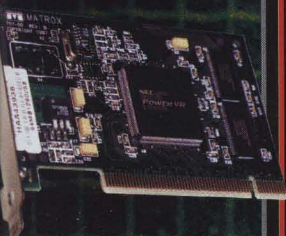
122

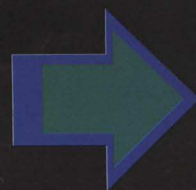




AMD K6 233
"По замыслам AMD, этот процессор должен стать "убийцей" Intel Pentium и потеснить Pentium II."

122





Процессоры и 3D-игры: КТО КОГО

Николай Радовский

Game.EXE провел тестирование центральных процессоров последнего поколения

Трудно недооценить роль трехмерной графики в современных играх. Трудно не понять, что без хорошего 3D-акселератора невозможно познать тех самых волшебных fps, о которых так долго твердил железный отдел Game.EXE (и будет твердить!). Трудно не догадаться, что один только 3D-ускоритель (пусть даже и очень хороший) еще не гарантирует заветных "30 и более" fps в любимых играх.



Да, как ни странно, без мощного центрального процессора (ЦП) в уважающем себя и пользователя игровом компьютере не обойтись. При этом чаще всего важна даже не столько производительность ЦП в целочисленных вычислениях, сколько скорость выполнения операций с плавающей точкой (то есть скорость математического сопроцессора)...

Все дело в мощном FPU

"В чем же дело? — воскликнет удивленный читатель. — Ведь именно для разгрузки ЦП были придуманы 3D-акселераторы!"

А дело, уважаемые, в том, что процесс построения трехмерного изображения (рендеринг) состоит из двух основных стадий: геометрических вычислений и растеризации. Попробуем разложить все по полочкам.

Геометрические вычисления включают в себя:

геометрические преобразования: перенос, вращение и масштабирование объектов (то есть треугольников из которых они составлены);

вычисление освещенности для вершин каждого из треугольников (освещенность вычисляется на основе данных об источниках освещения и поверхности объекта, содержащего данный треугольник);

отсечение объектов, находящихся вне поля обзора игрока;

проецирование объектов на плоскость наблюдения с учетом перспективы.

Растеризация, в свою очередь, состоит из: отсечения скрытых поверхностей, наложения текстур и затемнения (подробнее об этих терминах — см. .EXE #9'97).

Чаще всего растеризация возлагается на 3D-акселератор, а геометрическими вычислениями занимается ЦП. И, как вы догадываетесь, производительность центрального процессора играет далеко не последнюю роль...

Ставим задачу

Целью тестирования было исключительно выяснение важности роли ЦП в современных 3D-играх.

Напоминаем всем "критикам": Game.EXE — журнал, пишущий только о компьютерных играх. Поэтому нас не интересовало, как быстро каждый из процессоров обработает 1000-страничный документ в Microsoft Word или 50-мегабайтный файл в Photoshop. Результаты тестирования различных ЦП в бизнес- и Hi-end-приложениях публиковались уже не раз, а вот данных о скорости ЦП в 3D-играх — кот наплакал. В общем, мы решили восполнить этот пробел.

Критерии отбора процессоров

Для тестирования мы старались отобрать процессоры, либо работающие на тактовой частоте 233 МГц, либо имеющие P-рейтинг 233 (то есть, по заявлению Cyrix, работающие не медленнее, чем Pentium 233 MMX). Дело в том, что именно на этой тактовой частоте работают самые мощные модели процессоров с архитектурой Socket 7: AMD K6 и Intel Pentium MMX. Также на частоте 233 МГц функционируют младшие модели серии Intel Pentium II.

Процессоры 6X86MX работают на максимальной тактовой частоте 188 МГц, однако из-за архитектурных усовершенствований (например увеличенного до 64 килобайт кэша первого уровня) они позиционируются как конкуренты (предполагается, что их производительность не меньше) Pentium 233 MMX. К сожалению, мы не смогли получить процессор 6X86MX PR233 и ограничились тестированием 6X86MX PR200. Чтобы не сравнивать этот процессор с заведомо более сильными (и дорогими) конкурентами, мы также приводим результаты тестирования Intel Pentium 166 MMX.

Попутно следует заметить, что компания Intel собирается постепенно сворачивать выпуск процессоров Pentium MMX с тактовыми частотами ниже 233 МГц. Выпуск Pentium 166 MMX прекратят ко 2-му кварталу 1998 г., а Pentium 200 MMX — ко 2-й половине следующего года.

Как мы тестировали

Все процессоры кроме Pentium II 233 устанавливались в материнскую плату Asustek TX97-X. Pentium II 233 тестировался на плате Asustek P2L97. Значения в CMOS были установлены в соответствии с рекомендациями, данными в документации на материнские платы. Тестовый компьютер комплектовался 32 мегабайтами SDRAM с временем выборки 10 наносекунд, жестким диском WD AC34000L, видеоадаптером Matrox Millennium II PCI с 8 мегабайтами WRAM, 3D-акселератором Diamond Monster 3D и монитором ViewSonic PT770.

Перед тестированием на компьютер устанавливалось программное обеспечение в следующем порядке: панъевропейская версия Windows 95 OSR2, USB Supplement patch, PIIX Bus Master IDE-драйверы версии 3.01, драйверы для Matrox Millennium (версия 3.63), DirectX 5.0, Glide-драйверы для Monster 3D (версия 2.43), Direct3D-драйверы для Monster 3D (версия 2.13).

Фото Ивана Курбатова

Использовались следующие тесты:

CPUmark32 — тест производительности центрального процессора в 32-битных приложениях из пакета WinBench 97. Этот тест основан на фрагментах кода популярных 32-разрядных приложений.

CPUmark16 — тест производительности центрального процессора в 16-битных приложениях из пакета WinBench 97. БОльшие значения тестов CPUmark соответствуют лучшим результатам.

3D WinBench — тест Direct3D-производительности из пакета WinBench 97. Тест последовательно демонстрирует 10 3D-сцен разной сложности с отключенным вторичным видеобуфером. Результат выводится в условных единицах 3D WinMarks. БОльшие значения соответствуют лучшим результатам. Тестирование проводилось в разрешении 640x480, 65535 цветов и кадровой частоте монитора 60 герц.

Wizmark 3.0 — тест Direct3D-производительности, написанный компанией 3Dfx. Стандартный WizMark демонстрирует сложную 3D-сцену, замеряя время ее исполнения. Существует также упрощенная версия — Wizmark lite, демонстрирующая ту же сцену, но с меньшим количеством эффектов.

PC Player Bench 1.10 — тест Direct3D-производительности, выводящий несложную 3D-сцену и вычисляющий скорость ее выполнения в кадрах в секунду. Этот тест показал наименьшую зависимость от скорости сопроцессора среди всех Direct3D-тестов. Тест запускался с затемнением по методу Гуро и включением всех опций, кроме звука и Z-буфера.

В **Quake** производительность измерялась консольной командой "timedemo demo1;toggleconsole". Использовались версии: **DOS Quake 1.06**, **WinQuake 1.09** и **GLQuake 0.97**.

DOS Quake и WinQuake не используют аппаратные 3D-акселераторы и весь процесс построения 3D-сцен возлагают на центральный процессор. Обе эти версии Quake показали существенную зависимость от скорости сопроцессора.

GLQuake запускался из .bat файла:

```
SET SST_SCREENREFRESH=60
SET SST_GRXCLK=57
SET FX_GLIDE_SWAPINTERVAL=0
SET FX_GLIDE_NO_SPLASH=1
SET SST_FASTMEM=1
SET SST_PCIRD=1
SET SST_FASTPCIRD=1
SET SST_SWAP_EN_WAIT_ON_VSYNC=0
SET SST_VIDEO_24BPP=1
glquake.exe
```

Результаты тестирования

Intel Pentium II 233



Цена:	$430
Гнездо:	Slot 1
Тактовая частота процессора:	233 МГц
Тактовая частота локальной шины:	66 МГц
Объем кэша первого уровня:	16 Кбайт для команд и 16 Кбайт для данных
Объем кэша второго уровня:	512 Кбайт
Тактовая частота кэша второго уровня:	117 МГц
Набор команд MMX:	есть
Напряжение:	2,8 В



По результатам нашего тестирования, Pentium II — абсолютный лидер. Лишь в тесте CPUmark16 этот процессор немного уступил K6 233 и Pentium 233 MMX. Видимо, относительно невысокая производительность в 16-разрядных приложениях — наследство, доставшееся от Pentium Pro. Также Pentium II не продемонстрировал преимуществ в GLQuake, показав идентичный с K6 и Pentium MMX результат. Зато в тестах Direct3D-производительности этот процессор был вне конкуренции. Зависимость скорости Direct3D-игр от производительности сопроцессора известна давно. Процессоры Intel традиционно обходят конкурентов в тестах производительности операций с плавающей точкой и до сих пор остаются лучшим выбором для любителей трехмерных игр. Словом, Pentium II — действительно наш выбор.

Следует отметить, что Pentium II является также и самым дорогим процессором из представленных в этом обзоре. Кроме того, материнские платы с гнездом Slot 1 (для процессоров Pentium II) на $20-40 дороже, чем платы с Socket 7 (для процессоров Pentium, K6, 6X86MX). Тем не менее цены на процессоры быстро падают, и вполне вероятно, что к моменту прочтения вами этих строк, Pentium II 233 можно будет купить в Москве за $300. В этой связи напомню, что менее полугода назад Pentium 200 MMX стоил $500.

Intel Pentium 233 (166) MMX

Цена:	$328 (140)
Гнездо:	Socket 7
Тактовая частота процессора:	233 МГц
Тактовая частота локальной шины:	66 МГц
Объем кэша первого уровня:	16 Кбайт для команд и 16 Кбайт для данных
Набор команд MMX:	есть
Напряжение ядра (core):	2,8 В
Напряжение ввода/вывода (I/O):	3,3 В

Хотя корпорация Intel начала выпуск процессоров Pentium MMX лишь в январе 1997 года, они уже успели стать самыми "старыми" в нашем обзоре. Тем не менее эти процессоры остаются весьма неплохим выбором для поклонников 3D-игр. Самый мощный конкурент Pentium — AMD K6 233 — обогнал Pentium 233 MMX лишь в одном тесте 3D-производительности и даже отстал от Pentium 166 MMX в тестах Wizmark и DOS/Win Quake. Любителям игр, не располагающим лишними деньгами, мы рекомендуем Pentium 166 MMX. Цена на Pentium 233 MMX, по нашему мнению, остается пока завышенной (этот процессор дороже Pentium 200 MMX примерно на $120). Поэтому покупателям новых компьютеров мы рекомендуем либо остановиться на Pentium 200 MMX, либо выбирать сразу Pentium II 233. Однако разница в цене должна постепенно сокращаться: вполне вероятно, что в ближайшем будущем Pentium 233 MMX станет вполне выгодным приобретением.



В заключение отметим, что в тестах производительности в бизнес-приложениях процессоры AMD и Cyrix составляют очень серьезную конкуренцию продукции Intel. Однако в начале этого материала мы отметили, что нас интересует эффективность процессоров только в 3D-играх.

AMD K6 233

Цена:	$300
Гнездо:	Socket 7
Тактовая частота процессора:	233 МГц
Тактовая частота локальной шины:	66 МГц
Объем кэша первого уровня:	32 Кбайта для команд и 32 Кбайта для данных
Набор команд MMX:	есть
Напряжение ядра (core):	3,2 В
Напряжение ввода/вывода (I/O):	3,3 В



По замыслам AMD, этот процессор должен стать "убийцей" Intel Pentium и потеснить Pentium II. И в самом деле, общеизвестно, что в бизнес-приложениях этот процессор существенно обгоняет Pentium MMX и приближается к Pentium II. K6 — хороший выбор для тех, кто хочет получить максимальную производительность в бизнес-приложениях, однако не готов платить за Pentium II. Однако меньшая, чем у процессоров Intel, скорость сопроцессора делает K6 далеко на самым лучшим выбором для поклонников игр. В большинстве наших тестов 3D-производительности K6 233 был близок к Pentium 166 MMX, что, учитывая более чем двукратную разницу в цене этих процессоров, не может не рождать сомнений в безоблачности будущего K6 как "домашнего" процессора.

Здесь уместно напомнить, что компания AMD анонсировала новую серию процессоров AMD K6 3D. Кроме набора MMX-инструкций (ставшего уже стандартным для всех новых микропроцессоров) K6 3D будут содержать дополнительный набор SIMD-инструкций обработки чисел с плавающей точкой (подробнее об этом — см. .EXE #11'97). На только что прошедшей заокеанской выставке Comdex Fall 97 AMD продемонстрировала Pentium II 300 и K6 3D 300, выполняющие тестовую сцену из пакета 3D WinBench 97. На компьютер с K6 3D 300 была установлена модифицированная версия DirecX 5.0, использовавшая расширенный набор инструкций AMD 3D. В результате система с процессором от AMD продемонстрировала в 3D Winbench производительность, примерно на 30% превышающую характеристики Pentium II. Эта новость, безусловно, очень интересна, однако следует относиться с изрядной долей скепсиса к любым результатам тестов, публикуемым производителями оборудования.

Напомню также и о следующем: несмотря на то что K6 3D будет устанавливаться в стандартное гнездо Socket 7, от материнской платы будет требоваться поддержка локальной шины 100 МГц. На сегодня такие платы не выпускаются и, насколько мне известно, даже не анонсированы производителями. В связи с этим меня удивляют претензии к Intel по поводу постепенного прекращения поддержки архитектуры Socket 7. Правило "Новое поколение процессоров требует новых материнских плат" еще никто не отменял, а как будет выглядеть и называться гнездо для нового процессора, мне лично все равно...

Начать производство K6 3D предполагается в марте 1998 года. Будем с нетерпением ждать...

IBM 6X86MX PR200

Цена:	$125
Гнездо:	Socket 7
Тактовая частота процессора:	150 МГц
Тактовая частота локальной шины:	75 МГц
Объем кэша первого уровня:	64 Кбайт для команд и данных
Набор команд MMX:	есть
Напряжение ядра (core):	2,9 В
Напряжение ввода/вывода (I/O):	3,3 В

Сначала следует внести ясность в вопрос с названием этого процессора. Во-первых, Cyrix использует мощности IBM для производства микропроцессоров, и часть их маркируется клеймом "IBM". Нам достался именно такой экземпляр.



Во-вторых, стоящая в названии этого процессора цифра 200 — это не тактовая частота, а так называемый P-рейтинг. Реально тестируемый процессор работал на частоте 150 МГц. Кстати, только процессоры от Cyrix работают с частотой локальной шины 75 МГц. Ни Intel, ни AMD не выпускают процессоров для локальной шины 75 МГц и не гарантируют стабильной работы своих процес-

соров на этой частоте. Все попытки заставить работать процессоры от Intel или AMD на частоте шины большей, чем 66 МГц, являются "разгоном" и совершаются на страх и риск разгоняющего. Позиция "железного" отдела Game.EXE по поводу разгона чего бы то ни было такова: это заведомо рискованная операция и личное дело пользователя. Поэтому мы не делимся ни своим, ни чьим бы то ни было опытом в этой области.

Cyrix заявляет, что процессор с P-рейтингом 200 будет работать так же быстро, как и Intel Pentium 200 MMX. Вероятно, что в бизнес-приложениях так оно и есть, однако в наших тестах 3D-производительности Cyrix 6X86MX прочно занимал последнее место. Видимо, проблема — в невысокой производительности сопроцессора (в бизнес-приложениях практически не использующегося).

Справедливости ради стоит отметить, что 6X86MX PR200 был самым дешевым процессором в этом обзоре. Однако тем, кому скорость 3D-игр важнее, чем производительность приложений Windows 95, рекомендуем доплатить $10-15 и купить Pentium 166 MMX.

	AMD K6 233	Intel PentiumMMX 233	Intel Pentium II 233 PR200	Cyrix 6X86MX(150MHz)	Intel Pentium MMX 166
CPU Mark 16	466	477	458	398	382
CPU Mark 32	572	472	607	430	384
3D WinBench	119	148	180	62.7	114
Wizmark	20772	27020	34798	12894	21152
Wizmark lite	298	397	531	179	313
PC Player Bench 640X480X16 bpp	37.5	33.8	47.1	25.5	28.8
PC Player Bench 800X600X16 bpp	30.8	27.9	35.8	22.4	24.6
Dos Quake timedemo demo1	13.1	15.8	22.3	10.5	14.1
WinQuake V. 1.09 timedemo demo1	13.0	15.4	22.6	10.5	13.8
GL Quake V. 0.97 timedemo demo1	38.5	38.5	38.5	31.6	38.5
Jedi Knight test1 640X480 (fps)	57	62	67	40	56

Спасибо!

Редакция .EXE выражает благодарность фирмам, предоставившим нам оборудование для тестирования:

Техника-Сервис: 202-3545
Пирит: 115-7101
Logitek Systems: 928-3271
Интерком: 150-8212

Дрессировка монстров в домашних условиях

Игроманы, получив по заслугам, продолжают интересоваться видеоадаптерами

Николай Радовский

В то время как великая русская река Волга, по непроверенным данным из проверенных источников, как бы мелеет, утомившись нести свои полноводные телеса, поток корреспонденции в железный .EXE-отдел достиг таких размеров, что впору заводить локальный отдел писем — хотя бы для сортировки. Так сказать, для отделения зерен от плевел.

А зерна нынче таковы: в большинстве писем — вопросы по 3D-акселераторам. Что и понятно. При этом, если раньше читатели в основном интересовались, что купить, то теперь все чаще приходят вопросы такого рода: что с приобретенным делать?..

Спрашивали? Отвечаем. И что характерно, в отличие от вел-русреки делаем это без особых усилий. Потому что — приятно. Словом, пишите еще — будем вместе разбираться.

Взбрыкивающий "Монстр"

"Здравствуйте!

Я хотел бы проконсультироваться насчет 3D-акселератора. В моей машине стоит Monster 3D. Однако работает он только в разрешении, не превышающем 640x480 (речь о GLQuake, GLHexen II...). Но это только у меня: у моего знакомого тот же "Монстр" легко держит 800x600. Отчего такая несправедливость?!

Компьютеры у нас почти одинаковые: у меня — Pentium 200 MMX, 16 Мбайт RAM, у него — Pentium 200 MMX, 32 Мбайт RAM. Может, это из-за 2D-карты? У меня стоит китайский 1-мегабайтный S3 64V+, у него — ATI 3D PRO TURBO 8Mb.

Скорость во время исполнения команды timerefresh в GLQ у него немного выше.

Демо-версия Quake 2 в присутствии акселератора идет только в 640x480: ставишь в опциях 800x600 (с акселератором), игра загружается в 320x200 (естественно, без 3Dfx)!

Так что же мне делать? покупать более мощную 2D-карту? или что-то не так в компьютере? или дело в драйверах (кстати, версия драйверов для Windows 95 — 1.08)?

Но это не все. В 9-м номере Game.EXE в конце статьи "Игра в ускоренных тонах" приводилась таблица сравнения 3D-акселераторов. В столбце "Название карты" упоминались следующие акселераторы: 3Dfx Voodoo (60 Мгц), 3Dfx Voodoo (57 Мгц)... 3Dfx Voodoo (50 Мгц). Объясните: речь идет об одном и том же акселераторе? Если да, то как менять эти мегагерцы?

И последнее. В 10-м номере писалось, что у Monster 3D существует муар. Что это такое? И "лечится" ли это?

Сергей Матвеев."

Z-буфер и как с ним "бороться"

В силу физических ограничений объема памяти на ЛЮБОМ потребительском акселераторе Voodoo Graphics вы не сможете играть с разрешением 800x600 при включенном Z-буфере. А вот без Z-буфера — легко. В 800x600. Правда, далеко не во все, а лишь в некоторые Direct3D-игры (случай со "счастливым" знакомым Сергея).

Максимум, что вы можете получить в GLQuake I/II на любом доступном Voodoo, — 640x480. Впрочем, поиграв в несколько игр (не GLQuake) в 800x600, я не увидел принципиальных отличий в графике, поэтому не стоит особо расстраиваться из-за ограниченности разрешения GLQ.

В подтверждение своих слов приведу такие выкладки: для игры в 800x600 нужны ДВА 16-битных видеобуфера с суммарным объемом 1 920 000 байт; так как под видео и Z-буферы отводится ровно 2 мегабайта памяти, для Z-буфера места не остается.

Повторюсь: ни производительность, ни функциональность Voodoo Graphics-акселераторов абсолютно не зависит от типа первичного видеоадаптера. Отличия в скорости объясняются разницей либо в версиях драйверов, либо в настройках (об этом — ниже), либо в объеме памяти компьютеров (16 мегабайт для GLQ явно недостаточно).

Загадочные мегагерцы

Теперь о мегагерцах. Действительно, драйверы Monster3D позволяют менять тактовую частоту Voodoo-чипсета и памяти (не путать с кадровой частотой монитора!) при помощи ползунка "Performance". При значении "Min" тактовая частота — 50 МГц, а при "Max" — 57. Тактовую частоту также можно установить вручную при помощи переменной SST_GRXCLK (подробнее об этом — см. .EXE #10'97). Компания Diamond не рекомендует "разгонять" Monster 3D, поэтому экспериментировать с тактовыми частотами 57 МГц можно только на свой страх и риск.

Приведенные в 9-м номере журнала значения были опубликованы только для демонстрации максимальной (на тот момент) производительности Voodoo в GLQuake. После установки новых драйверов и нового GLQuake я получил 38,9 fps в demo при 57 МГц на P200 MMX 32Mb RAM. И никаких "разгонов"!

И еще. Очень рекомендую расширить память вашего компьютера до 32 Мбайт. Разницу почувствуете сразу.

Муар etc

Муар — это "разводы" на мониторе, особенно заметные на равномерно сером фоне. Муар возникает из-за рассогласования видеокарты и монитора. Насколько мне известно, Diamond исправил этот недостаток в поздних версиях Monster 3D. Если ваш монитор не предусматривает регулировки муара, проблема решается только сменой либо Monster, либо монитора. Но, по-моему, муар — не столь большой недостаток, чтобы волноваться по этому поводу. Расставлю точки над i. Для меня гораздо важнее способность Monster 3D стабильно работать на частоте 57 МГц, чем отсутствие муара в играх. Поэтому я до сих пор использую Monster 3D и не желаю менять его на что-либо, кроме Canopus Pure 3D.

Оптимизируем Voodoo

Теперь внимание: далее следуют советы по оптимизации Voodoo для GLQuake и других Glide-игр!

Но сначала приведем установки, позволяющие выжать из вашего Voodoo Graphics-акселератора максимальную производительность в GLQuake I/II.

```
SET FX_GLIDE_SWAPINTERVAL=0
SET SST_SWAP_EN_WAIT_ON_VSYNC=0
SET SST_SCREENREFRESH=60
SET SST_GRXCLK=57
SET FX_GLIDE_NO_SPLASH=1
SET SST_FASTMEM=1
SET SST_PCIRD=1
SET SST_FASTPCIRD=1
```

В момент запуска GLQuake эти параметры должны находиться в окружении. Поэтому вышеприведенные строки необходимо прописать либо в autoexec.bat (обязательно до запуска Windows), либо поместить в начало запускающего GLQuake bat-файла (его придется создать самому). Отметим, что не все акселераторы Voodoo Graphics могут работать на тактовой частоте 57 МГц (пример — Helios 3D Voodoo). Поэтому, если во время игры вы обнаружите ошибки в наложении текстур, — измените значение переменной: SST_GRXCLK=50

Установка всех этих параметров позволит ускорить GLQuake минимум на 10 fps!

Внимательно проследите за тем, чтобы размер окружения (environment) был достаточен для хранения этих установок. Следует увеличить размер окружения в случае, если при загрузке этих строк будет выдаваться сообщение о его недостаточности ("out of environment space"). Размер окружения устанавливается строкой в config.sys: shell=c:\command.com /E:512 /P

Параметр /E: как раз и отвечает за размер окружения (в данном примере — 512 байт).

Тем, кто не боится экспериментов с Device Manager, рекомендую попробовать последние Glide- и Direct3D-драйверы для Voodoo Graphics-акселераторов (их можно найти на сайте www.3dfx.com).

Для достижения максимальной скорости пользуйтесь также последними версиями GLQuake (текущая — 0.96).

In This Issue

Cover Story

A Year In The Life Of A Game
(Almost a Christmas Tale)

Throughout the year we played and reviewed hundreds of games. Quite a number of them were even awarded Our Choice! What happened to these games after they hit the storeshelves? How did the market react? What happened to their creators, both people and companies? Did all of the what seemed to be very interesting games gain success? What is the secret of a successful computer game? What does it take to make a successful game? What is a proper budget? Is there any censorship on the part of the publisher? Why a brilliant game turned out to be a financial failure? Market vs. Art?

These are a few among the questions that we attempted to discuss at our virtual round table. To share their life-and-game stories with our readers in this unprecedented ambitious project, we invited a brilliant group of developers of this year's most interesting (in our opinion) games: Josh Resnik of Activision, #1 person in Dark Reign (Our Choice! .EXE #9); Chris Taylor of Cavedog, the man who brought to life Total Annihilation (OC!, #10); Toby Simpson of Cyberlife, the right hand of Steve Grand, the father of Creatures (OC!, #3); Bruce C. Shelley of Ensembe Studios, chief designer of Age of Empires (OC!, #10); Nikita Skripkin, director, Oleg Kostin, chief ideologist, Evgeny Lomko, publisher, and Alexander Okrug, chief programmer, of Nikita Co., the creators of Parkan (OC!, #8); Jordan Mechner of Smoking Car Productions, the author of The Last Express (OC!, #7); Josh Mandel, a legendary veteran designer, the author of Callahan's Crosstime Saloon (OC!, #4); Tony Warriner, director of Revolution Software that made Broken Sword 2 (OC!, #10); Edward Shofield, chief designer of The Neverhood (OC!, #2), and Andrew Pines, producer, Todd Papaleo, chief designer, and Todd Squires, chief programmer, of the late Viacom New Media, creators of SlamScape (OC!, #3). Stunning details of our and your favorite games are revealed in the interviews with these remarkable people!

Adventure

Based on the famous blockbuster movie, and advertised by Westwood Studios/Virgin as an action-packed, full 3D, real-time adventure, Blade Runner breaks away from the slow movement of the classical games of the genre and is an attempt to revitalize marketability of adventure games. The promise was kept. However, BR turned out to be just another police simulator.

The Curse of Monkey Island is recognizable sequel in a recognizable light-n-easy wrapping with recognizable funny puzzles, by recognizable LucasArts.

Riven: The Sequel to Myst, by Cyan/Red Orb Entertainment/Broderbund, is yet another recognizable 5-disk long sequel. Should we have waited so long only to get back to the old interface? An unprecedented variety of "still life" textures, including all imaginable shades and types of water, yet a so boring long story. But, who knows, perhaps these things do go together. Yet we remain passive observers in this wonderful world of Riven. Perhaps, next time it will be different? Also, see what two legendary creators of Riven had to tell us in an interview after they completed their work.

Action

Quake 2, by id Software/Activision, is a perfect sequel with an upgraded engine providing 3D-realism of hard-core computerized violence. Not rated. No mercy! Our Choice!

Oddworld: Abe's Oddysee, by Oddworld Inhabitants/GT Interactive, is an unforgettably charming 2D SPS arcade ported to PC platform. It offers a playful interaction with an extremely unfriendly environment where the hero is a victim and wit is the key to survival. Our Choice!

Worms 2, by Team 17/MicroProse, is a beautifully made Windows-based sequel to a classic DOS game with high quality sound, excellent graphics, and plenty of new details that splendidly fit in the old settings. Our Choice!

Grand Theft Auto, by DMA Design/BMG Interactive, is a graphic arcade manual of criminal on-the-road behavior that may place you in the top ranks of local Mafia. Plenty of opportunity to please the Boss. Be bad! Our Choice!

Strategy

Warhammer Epic 40000: Final Liberation, by Holistic Design/SSI, is the most interesting PC strategy of the month, partly thanks to the guys from Games WorkShop who had made it popular before it was ported to PC. Graphics could be slightly better, though it does not necessarily takes hi-tech graphics and visual effects for a game to be highly interesting. Our Choice!

Seven Kingdoms, by Enlight Software/Interactive Magic, is a promising slightly academic game with excellent sound and attractive story and a few new features, such as multinational states, for instance. An interesting combination of an RTS, a turn-based strategy, a wargame, and an economy simulator from under the pen of the author of Capitalism. Could be quite a fun when localized for the Russian market.

Simulators

Wing Commander: Prophecy, by Origin Systems/Electronic Arts, is a full 3D close combat space action requiring quick reaction and rewarding with stunning visual effects. Empowered with a new engine, WCP offers an outstanding gameplay and promises to become the Q of simulators. Some plastic surgery is needed, however. Our Choice!

AH-64D Longbow II, by Jane's Combat Simulations/Electronic Arts, is a hi-tech simulator that (correctly!) takes full advantage of 3D acceleration hardware. Marvelous graphics and sound. Tons of fully realistic action. Its closest rival is only Longbow I. Our Choice!

Hardware

This month we take a close look at CPUs as they best suit the needs of 3D games. Intel Pentium II 233 proved to be an absolute leader on almost all tests, Our Choice!

АНКЕТА ЧИТАТЕЛЯ'97 GAME.EXE ХОТЕЛ БЫ ЗНАТЬ...

Здравствуйте! Мы убеждены (и никто нас в этом не разуверит), что участвовать в каком-либо анкетировании — скучнейшее и бесполезнейшее из занятий. Но... только в том случае, если вы безразличны к предмету анкетирования. А если предметом исследования является любимый Game.EXE?

Нисколько не сомневаемся: в этом случае вы откликнитесь (разумеется, все как один) и заполните. И отправите анкету по почте. Или воспользуйтесь электронным вариантом анкеты. Ведь если журнал, к которому вы питаете нежные чувства (ну хорошо, хорошо, журнал, которому вы доверяете), просит, значит, этому кому-нибудь нужно...

Впрочем, почему "кому-нибудь"? С помощью анкетирования (которым мы, видит бог, не злоупотребляем!) мы хотим получше узнать своего преданного читателя, чтобы — дальше идут банальности, но это так — своевременно реагировать на колебания генеральной читательской линии, делать журнал еще более распрекрасным, кружащим голову, рождающим чувство искренней удовлетворенности и, понимаешь, стремящимся к новым высотам, рубежам и трудовым достижениям. Иначе говоря, это нужно и нам, и вам. Вы согласны?

Мы очень надеемся, что вы украдете у себя несколько минут (а равно и несколько сотен рублей, что стоит конверт) и поможете .EXE. Спасибо вам!

Редакция Game.EXE

О ЖУРНАЛЕ

Вы получаете/приобретаете Game.EXE...

- По подписке ☐
- Покупаю ежемесячно ☐
- Покупаю от случая к случаю ☐

Вы подписались на журнал через...

- Роспечать ☐
- Редакцию ☐

Вы подписчик. Как долго журнал идет до вас после его появления в розничной продаже в Москве (11-й номер начал продаваться 25 ноября, 12-й — 23 декабря)...

- Несколько дней ☐
- Неделю ☐
- Две недели ☐
- Три недели ☐
- Более трех недель ☐

Покупая журнал от случая к случаю, вы делаете это потому, что...

- Его трудно найти в моем населенном пункте ☐
- Еще не разобрался, нужен ли мне этот журнал ☐
- Просто не хватает денег на его покупку ☐

Покупая журнал от случая к случаю, собираетесь ли вы подписаться на него...

- Уже подписался ☐
- Собираюсь подписаться во 2-м полугодии 1998 года ☐
- Не собираюсь ☐

Максимальная цена (в ценах 1997 года), по которой вы готовы покупать журнал...

- 15-17 т.р. ☐
- 18-20 ☐
- 20-25 ☐
- Более 25 т.р. ☐

Сколько людей (кроме вас) читают принадлежащий вам экземпляр журнала...

- Один человек ☐
- Два человека ☐
- Три человека ☐
- Более трех человек ☐
- Никто ☐

Покупая журнал, вас привлекает (в баллах, от 1 до 10; 1 — не оказывает влияния, 10 — оказывает очень большое влияние)...

- Game.EXE как таковой (без оценки в баллах) ☐
- Обложка журнала
- Содержание журнала
- Конкурсы, устраиваемые журналом

Вы покупаете журнал, чтобы...

- Узнать побольше о готовящихся к выпуску играх (разделы "В ожидании игры" и "Первый взгляд") ☐
- Ознакомиться с рецензиями на уже вышедшие игры и определиться с их покупкой ☐
- Получить помощь в освоении той или иной игры, советы, солюшены (прохождения), "горячие кнопки", коды и т.п. ☐
- Узнать побольше о "кухне" создания игр, почитать интервью с разработчиками ☐
- Узнать побольше о новых аппаратных средствах, чтобы определиться с их покупкой ☐

Вы готовы выписывать/покупать журнал с диском CD-ROM при условии, что журнал...

- Не подорожает ☐
- Подорожает не более, чем на 3-5 тысяч рублей (в ценах 1997 года) ☐
- ...на 6-8 тысяч рублей ☐
- ...на 9-12 тысяч рублей ☐

На ваш взгляд, такой CD-ROM должен содержать...

- "Играющие" демо-версии игровых программ ☐
- "Неиграющие" демо-версии игровых программ ☐
- Скриншоты игр, находящихся в разработке ☐
- Патчи к играм ☐
- Shareware-программы (в том числе игры) ☐
- Утилиты ☐
- Драйверы ☐

Вы готовы выписывать/покупать журнал в комплекте с книжкой (брошюрой), содержащей подробные советы по прохождению тех или иных игр, при условии, что журнал...

- Не подорожает ☐
- Подорожает не более, чем на 3-5 тысяч рублей (в ценах 1997 года) ☐
- ...на 6-8 тысяч рублей ☐
- ...на 9-12 тысяч рублей ☐

Как вы оцениваете следующие рубрики журнала (в баллах, от 1 до 10; 1 — очень плохо, 10 — великолепно, лучше не бывает)...

- Стратегии
- Action
- Симуляторы
- Квесты
- RPG
- Игровое железо
- Письмена
- "Тема номера" (в 10-м номере — "Эра Realtime", в 11-м — "Хотят ли русские войны?", в 12-м — "Судьба игры")

Как вы оцениваете журнал в целом (в традиционных .EXE-%, при условии, что 100% — не самый плохой рейтинг)...

- Графика
- Звук
- Сюжет
- Интересность

Как вы оцениваете работу следующих постоянных авторов журнала (в баллах, от 1 до 10; 1 — "отвратительно, вы уволены!", 10 — "великолепно, умница, распишитесь в получении нобелевской премии")...

- Х.Мотолог
- Олег Хажинский
- Александр Вершинин
- Наталия Дубровская
- Андрей Ламтюгов
- Николай Радовский
- Ольга Цыкалова

Как вы оцениваете оформление (в баллах, от 1 до 10; 1 — очень плохо, 10 — блестяще)...

- Обложки журнала
- Журнала в целом

Какой объем журнала представляется вам оптимальным...

- 128 страниц ☐
- 144 ☐
- 160 ☐
- 176 ☐

Публикуемая в журнале реклама помогает вам в приобретении...

- Игр ☐
- Неигровых мультимедийных продуктов ☐
- Аппаратных средств ☐
- Не помогает ни в чем ☐

Сколько раз вы обращались именно в те компании, которые публикуют в журнале рекламные объявления...

- Один раз ☐
- Несколько раз ☐
- Многократно ☐
- Ни разу не обращался ☐

На ваш взгляд, какой объем рекламного объявления является оптимальным с точки зрения оформления журнала...

- 1/8 страницы ☐
- 1/4 ☐
- 1/2 ☐
- Страница ☐
- Разворот (две страницы) ☐

О ВАС

Ваш пол...

- Муж. ☐
- Жен. ☐

Ваш возраст...

- До 15 лет ☐
- 15-17 ☐
- 18-22 ☐
- 23-26 ☐
- 27-30 ☐
- 31-35 ☐
- 36-40 ☐
- 40-45 ☐
- Старше 45 лет ☐

Ваше образование...

- Получаю среднее образование ☐
- Среднее ☐
- Среднее специальное ☐
- Учусь в институте/незаконченное высшее ☐
- Высшее ☐
- Другое ☐

Связана ли ваша профессиональная деятельность с компьютерами...

- Да ☐
- Косвенно ☐
- Компьютер является лишь оргсредством ☐
- Нет ☐

Семейное положение...

- Холост ☐
- Женат/замужем ☐

Есть ли у вас дети...

- Да ☐ Нет ☐

Как много людей (кроме вас) пользуются вашим компьютером...

- Один человек ☐
- Два человека ☐
- Три человека ☐
- Более трех человек ☐
- Никто ☐

Как давно вы играете в компьютерные игры...

- Новичок ☐
- Полгода-год ☐
- Больше года ☐
- Более трех лет ☐
- Более пяти лет ☐

Испытываете ли вы затруднения из-за того, что играете в нелокализованные (непереведенные на русский язык) игры...

- Да ☐
- Иногда ☐
- Нет ☐

Имея возможность купить локализованную или нелокализованную версии игры, вы предпочтете...

- Локализованную ☐
- Нелокализованную ☐

Ваша коллекция компьютерных игр насчитывает...

- 1-5 названий ☐
- 5-10 ☐
- Более 10 названий ☐

Как часто вы покупаете компьютерные игры...

- Очень редко ☐
- Раз в несколько месяцев ☐
- Раз в месяц ☐
- Раз в две недели ☐
- Чаще, чем раз в две недели ☐

Какую максимальную сумму вы готовы заплатить за компьютерную игру...

- 35 тысяч рублей (в ценах 1997 года) ☐
- До 100 т.р. ☐
- До 200 ☐
- До 300 ☐
- До 450 тысяч рублей ☐

Сколько вы тратите на покупку игр за год (в ценах 1997 года, в среднем) ...

- Менее 450 тысяч рублей ☐
- 500-750 т.р. ☐
- 750 т.р. — 1 млн. руб. ☐
- 1-1,5 млн. руб. ☐
- 1,5-2 млн. руб. ☐
- Свыше 2 млн. руб. ☐

Причины, по которым вы покупаете игры...

- Рецензия в Game.EXE ☐
- Материал об игре в другом издании ☐
- Информация об игре в Интернете ☐
- Информация от знакомого ☐
- Информация из другого источника ☐
- Игра известна по предыдущим частям ☐
- Игра от любимого производителя ☐
- Другое ☐

Приобретая игры, пользуетесь ли вы услугами пиратов...

- Да ☐
- Иногда ☐
- Нет ☐

Каким жанрам компьютерных игр вы отдаете предпочтение...

- Стратегиям в реальном времени ☐
- Походовым стратегиям ☐
- Варгеймам в реальном времени ☐
- Походовым варгеймам ☐
- Экономическим симуляторам ☐
- Авиационным симуляторам ☐
- Космическим симуляторам ☐
- Автосимуляторам ☐
- Симуляторам боевых роботов ☐
- Прочим симуляторам ☐
- Ролевым ☐
- Квестам ☐
- Экшенам/аркадам ☐
- 3D-экшенам ☐
- Спортивным ☐
- Спортивным "менеджерам" ☐
- Головоломкам ☐
- Логическим играм (шахматы/шашки/го/...) ☐
- Тетрисоидам ☐
- Арканоидам ☐
- Карточным играм, пасьянсам ☐
- Обучающим играм ☐

Располагаете ли вы доступом в Интернет...

- Да ☐
- Нет ☐

Если располагаете, услугами какого из перечисленных провайдеров пользуетесь...

- "Россия-он-Лайн" ☐

- "Демос"
- "Релком"
- Mr.Postman
- "Гласнет"
- "Телепорт ТП"
- "НЕВАлинк"
- "Ситилайн"
- "Ропнет"
- "Комстар"
- "Элвис Телеком"
- Другое

Сколько времени в неделю вы проводите в Интернете...

- До 5 часов
- 6-10 часов
- 11-15
- 16-20
- 21-25
- 26-30
- 31-35
- Свыше 35 часов

Вы используете доступ в Интернет для...

- Игры
- Получения разнообразной информации
- Профессиональной деятельности
- Другое

Какие российские игровые сайты вы посещаете чаще других...

- 3ABXO3's Game Page (www.quake.spb.ru)
- 3Dfx.ru/News (www.corbina.ru/~akuzin/3dfx.htm)
- Demos Quake-server (http://quake.demos.su)
- T12: Dragon Quake Site (www.quake.convey.ru/index.html)
- Computer games, Buka Entertainment (www.buka.com)
- Марьяж Интернет Клуб (http://mic.mega.ru)
- Другие

Какие западные игровые сайты вы посещаете чаще других...

- Adrenaline Vault
- AllAbout Games
- Coming Soon Magazine
- Computer Games Strategy Plus
- Computer Gaming World
- DemoDomain
- Game-Over!
- gamecenter.com
- Games Domain
- GameSpot
- Happy Puppy
- Online Gaming Review
- PC Gamer (www.pcgamer.com)
- ZD Net Games
- Другие

Играете ли вы в многопользовательские игры...

- Через Интернет
- В локальной сети
- По модему
- Не играю

Интересуют ли вас игры через Интернет...

- Интересуют
- Очень интересуют
- Не интересуют

Сколько часов в неделю вы играете в компьютерные игры...

- Меньше часа
- 1-3 часа
- 4-8
- 9-15
- 16-20
- Более 20 часов

Помимо игры вы используете компьютер для...

- Обучения
- Общения с другими пользователями
- Программирования
- Прослушивания аудиодисков
- Просмотра видео- и мультимедийных дисков
- Профессиональной деятельности
- Другое

С кем из российских разработчиков/издателей игровых и мультимедийных программ вы связываете самые большие надежды, за кем более всего следите...

- 1С
- "Амбер"
- "Дока"
- "Кирилл и Мефодий"
- "Мультимедиа Технологии"
- "Наши игры"
- "Новый диск"
- Auric Vision
- ElectroTECH Multimedia
- K-D Lab
- NMG
- SBG
- So\USE Interactive
- "Акелла"
- "Бука"
- "Домашний компьютер"
- "Коминфо"
- "Никита"
- "Ньюком"
- CompuLink
- Gamos
- Nival
- R-Style
- Snowball Interactive
- Ни с кем

Какую из российских игр, вышедших в 1997 году, вы могли бы назвать очень удачной...

- "Алмазный птах"
- "Бородино. Наука побеждать"
- "Братья Пилоты. По следам полосатого слона"
- "Дорожные войны"
- "Капитан Пронин. Один против всех"
- "Паркан: хроника империи"
- "Призрак старого парка"
- "Противостояние. Опаленный снег"
- Madspace

Завершения какого из российских игровых проектов, находящихся в разработке, вы ждете более всего...

- "Архипелаг"
- "Вангеры. Механики муравьиных культов"
- "Всеслав Чародей: клан Драгомира"
- "Вьюга в пустыне"
- "Одиссей"
- "Петька и Василий Иванович спасают галактику"
- "Сказки на бересте"
- "Схватка"
- "Третий Рим. Борьба за престол"
- Allods: Sealed Mystery
- GAG
- Hippo Stories
- Z.A.R.

Каким иностранным языком вы владеете...

- Английским
- Французским
- Немецким
- Одним из языков бывшего СССР
- Другим

Какие игровые издания вы читаете...

- "Навигатор игрового мира"
- "Страна игр"
- Computer Games Strategy Plus
- Computer Gaming World
- PC Gamer (UK)
- PC Gamer (USA)
- PC Zone
- Другие

Какие компьютерные журналы/газеты вы читаете...

- "Домашний компьютер"
- "Инфо-Бизнес"
- "КомпьютерПресс"
- "Компьютер дома"
- "Компьютерра"
- "Мир Internet"
- "Мир ПК"
- "Софт Маркет"
- Computer World
- Hard'n'Soft
- PC Magazine
- PC Week
- Zhurnal Ru
- Другие

Какие газеты и журналы вы читаете...

- "Аргументы и факты"
- "Деньги"
- "Знамя"
- "Известия"
- "Иностранная литература"
- "Итоги"
- "Коммерсант-Daily"
- "Коммерсант-Weekly"
- "Комсомольская правда"
- "Культура"
- "Литературная газета"
- "Мегаполис Экспресс"
- "Московский комсомолец"
- "Независимая газета"
- "Новая газета"
- "Новые Известия"
- "Новый мир"
- "Огонек"
- "Ом"
- "Птюч"
- "Спид-Инфо"
- "Спорт-Экспресс"
- "Столица"
- Другие

Смотрите ли вы телевизионные игровые передачи...

- Да
- Иногда
- Нет

Каким телевизионным каналам вы отдаете предпочтение...

- "Культура"
- Муз-ТВ
- НТВ
- ОРТ
- РТР
- ТВ Центр
- ТВ-6
- 31-й канал

Какие радиостанции вы слушаете...

- "Юность"
- "Классика"
- "На семи холмах"
- М-Радио
- "Эхо Москвы"
- Станция "106.8"
- "Европа+"
- "Максимум"
- "Открытое радио"
- "Серебряный дождь"
- Радио 101
- Хит FM

О ВАШЕМ КОМПЬЮТЕРЕ

Когда вы купили компьютер...

- Менее трех месяцев назад
- 3-6 месяцев назад
- 7-12 месяцев назад
- Более года назад
- Более двух лет назад

Является ли ваш компьютер единственным в доме...

- Да
- Нет

Если вы располагаете несколькими компьютерами, соединены ли они в сеть...

- Да
- Нет

Когда вы в последний раз приобретали что-нибудь из компьютерных комплектующих/производили апгрейд...

- Менее месяца назад
- 1-2 месяца назад
- 3-6 месяцев назад
- 7-12 месяцев назад
- Более года назад
- Никогда не покупал/не производил

Ваш компьютер собран...

- Самостоятельно
- Ведущим мировым разработчиком (brand name)
- Крупным российским производителем
- Мелким российским производителем

Если ваш компьютер собран крупным российским производителем, то каким...

- "Вист"
- "Формоза"
- Kami
- R-Style Computers
- Другим
- "Стинс Коман"
- DVM Group
- Kraftway
- R. & K.

Операционная система...

- Windows 95
- Windows 3.x
- FreeBSD
- OS/2
- Windows NT
- Linux
- MS-DOS/PC DOS

Процессор...

- Pentium II
- Pentium Pro
- Pentium 120 и ниже
- AMD K5
- Cyrix M1
- 486DX/4
- 486DX
- 386
- Pentium MMX
- Pentium 133 и выше
- AMD K6
- Cyrix 686
- Cyrix M1sc
- 486DX/2
- 486SX
- Другое

Оперативная память...

- 64 Мбайт и более
- 16
- 4 Мбайт или менее
- 32
- 8
- Другое

Видеокарта от следующего производителя...

- Asustek
- Diamond
- Matrox
- Number Nine
- Spider
- Canopus
- ATI
- Hercules
- Miro
- Prolink
- STB
- Другое

Количество видеопамяти...

- Более 8 Мбайт
- 4 Мбайт
- 1 Мбайт
- 8 Мбайт
- 2 Мбайт
- 512 Кбайт или менее

Содержит ли ваша система дополнительный 3D-акселератор, и если "да", то какой...

- Нет
- Diamond Monster 3D
- A-Trend Helios 3D
- Matrox m3D
- Другой
- Да
- Orchid Righteous 3D
- Canopus Pure 3D
- Videologic Apocalypse 3D

Шина, к которой подключена видеокарта...

- ISA
- VL-bus
- AGP
- EISA
- PCI
- MCA

Звуковая карта от следующего производителя...

- Gravis
- Edisson
- Mediatrix
- Turtle Beach
- Другое
- Creative Labs
- Ensonic
- Sound Forge
- Yamaha
- Нет карты

Жесткий диск, размер...

- Более 4 Гбайт
- 1-2 Гбайт
- 2-4 Гбайт
- Менее 1 Гбайт

Жесткий диск, тип...

- IDE
- SCSI

Привод CD-ROM...

- 1-скоростной
- 4-скоростной
- 8-скоростной
- 12-скоростной
- Нет привода CD-ROM
- 2-скоростной
- 6-скоростной
- 10-скоростной
- 24-скоростной

Монитор, размер по диагонали...

- 14"
- 17
- 20
- 15
- 19
- 21

Модем от следующего производителя...

- U.S. Robotics
- Motorola
- MultiTech
- ZyXEL
- GVC
- Нет модема

Имеете ли вы следующие компьютерные аксессуары, собираетесь ли покупать...

	Имею	Собираюсь покупать
CD-ROM	☐	☐
2D/3D-акселератор	☐	☐
Только 3D-акселератор	☐	☐
Принтер	☐	☐
Zip	☐	☐
Jaz	☐	☐
LS-120	☐	☐
Магнитооптический накопитель	☐	☐
Другой накопитель со сменными дисками	☐	☐
Стример	☐	☐
Джойстик/геймпад	☐	☐
Руль	☐	☐
Педали	☐	☐
CD-рекордер	☐	☐

Собираясь приобретать что-либо из основных компьютерных комплектующих, что вы будете покупать в первую очередь...

- Центральный процессор
- Жесткий диск
- Монитор
- Оперативную память
- Видеокарту

Собираетесь ли вы апгрейдить компьютер в будущем году...

- Да
- Нет
- Еще не решил

Если собираетесь, какую сумму готовы на это потратить...

- До $100
- 100-300
- 300-500
- Свыше $500

Вы — участник лотереи

Ответив на вопросы анкеты, вы, имея на то желание, можете сообщить свои имя и адрес. Для чего? Неужели еще не догадались?

Все правильно, добрые спонсоры — компании **1С, "Амбер", "Бука", "Дока", "Никита", "Софт Клаб", "Телесервис", Auric Vision, ElectroTECH Multimedia, MPC Club, ORC** — приготовили массу призов для тех, кто отважится заполнить всю анкету. Но ведь призы надо куда-то высылать, верно?

Что за призы? Ваши любимые игры ("Братья Пилоты", M.A.X., "Противостояние", "На сопках Маньчжурии", "Сказки на бересте", "Русская рыбалка", "Пинбол", "Ралли-чемпионат", "Пайк", "Паркан", "Т-Ном", "Эйс Вентура", "Монти Пайтон", "Бермудский синдром", Madspace, GAG, Wing Commander: Prophecy...), ваше любимое игровое железо (джойстики, мыши, комплекты мультимедийных звуковых колонок от знаменитой компании Jazz Hipster) и даже бесплатное подключение к Internet в течение 30 часов и фирменные футболки Wing Commander от компании Electronic Arts!

Словом, пишите без стеснения (тем более что никуда дальше редакции эти анкеты не пойдут — гарантируем). Вам же лучше будет...

Имя

Адрес (обязательно с кодом!)

Телефон

Мы ждем ваши анкеты!
К вашим услугам почта, e-mail, Internet...

Почтовый адрес:
117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, 8, Game.EXE (с пометкой "Анкета"!)

Электронный адрес: **game.exe@computerra.ru**

Электронный вариант анкеты находится по адресу: **www.cterra.com**







НОВОСТИ

Продолжается "железная революция" среди производителей графических акселераторов – среди новых моделей, поступивших в розничную и оптовую продажу стоит отметить:
Diamond Stealth II (Verite 2100)
Diamond Viper330 PCI/AGP (Riva128)
ATI X@Play и **X@Work PCI/AGP (Rage Pro)**
Matrox M3D (PowerVR2)



Ожидаются поступления новых плат на основе 3Dfx Voodoo Graphics с 6 Мбайт ОЗУ:
miro High Score 3D
Canopus Pure 3D



Не сдают свои позиции "классические" модели:
Matrox Millenium II и **Mistique 220**
Diamond Monster 3D



Хорошие новости для тех, кто собирается купить себе новую звуковую плату -- компания Turtle Beach Systems выпустила две новые модели, специально оптимизированные под современные мультимедийные и игровые стандарты (DirectX Sound, Surround 3D, Dynamic Patch Caching, Multi-channel DSP processing):
TB Malibu Surround и **TB Daytona PCI**
по цене они сравнимы с SB AWE64, ну а по качеству...

Компания CH Products представила новый комплект **CH Racing System** для авто-симуляторов (педали + руль) и универсальный джойстик **CH GameStick**.

Оптовый отдел: 943-9290, 943-9293

ЗВОНИТЕ!



Наши партнеры:
Москва

"**Формоза**" (м. Китай-город) 917-0125 • "**Компьютерный мир**" (м. Тургеневская) 928-7392 • "**Глэдис**" (м. ВДНХ) 974-6005 • "**R-Style**" (м. Отрадное) 903-6729, 903-6714 • "**Все для дома**" (м. Китай-город) 200-3118 • "**Марекс**" (м. Полежаевская) 195-6983 • "**Диал-Электроникс**" (м. Китай-город) 916-0046 • "**Астроваз-Информатик**" (ВДНХ) 181-9970 • "**Битман**" (м. Отрадное) 903-6818 • "**Новалайн**" (м. Авиамоторная) 273-8948 • **Митинский рынок,** место С-14 • Магазины "**Game Land**" • "**Линк**" (м. ВДНХ) 755-9548

Региональные

"**Астерия Клуб**" (г. Екатеринбург) (3432) 511-025 • "**КО-Систем**" (г. Уфа) (3472) 530-561 • "**Комплекс Про**" (г. Томск) (3822) 259-522 • "**O'Key**" (г. Краснодар) (8612) 547-443 • "**Player Club**" (г. Волгоград) (8442) 344-268 • "**Кит**" (г. Самара) (3462) 790-080 • "**ДИ&К**" (г. Ростов) (8632) 527-573 • "**Велгас**" (г. Новосибирск) (3832) 216-164

Наши специалисты осуществляют настройку и upgrade компьютеров.

Мультимедиа Дайджест
HTTP://WWW.ONLINE.RU/SP/MPC/DIGEST
— лучший источник информации о новых технологиях: мультимедиа, цифровое видео и аудио, виртуальная реальность... и, конечно, игры!

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21
тел. (095) 737-92-57,
факс (095) 281-44-07
admin1c@company-1c.msk.ru
www.1c.ru

Специальное подарочное издание веселой приключенческой игры

В большой коробке

(не считая диска с игрой, книжки и регистрационной анкеты):



Классная футболка со стильным рисунком



Настольный календарь с забавными картинками



Значок с портретом одного из Пилотов



Video CD с мультфильмами «Следствие ведут колобки»



Самые популярные программы для домашних компьютеро
В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ "1С:МУЛЬТИМЕДИА"

авир
Ковтюха, д. 264
наул
Деповская, 7
Ленина, 106, оф. 323
езники
Ленина, 12А
нск
3 Интернационала, 2, 59
хняя Пышма
Ленина, 42
дивосток
Комсомольская, 5А, к. 301
димир
Московская, 11
теринбург
Мира, 28

Мира, 32

Шейкмана, 57
ковский
Гагарина, 24 (к-р"Взлет")
еноград
Юности, 2, маг. "Ascent Multimedia"
ново
Ленина, 5, маг. "Мысль"
евск
Советская, 8А
кар-Ола
Советская, 95
Красноармейская, 43
ань
Ямашева, 36
ининград
инский пр-т, 13-15, маг "DRV"
ов
Московская, 12
шинев
Тимиш, 8

Королев
ул. Мичурина, 6/45
Красногорск
ул. Заводская, 22А
Краснодар
ул. Чапаева, 85А
Красноярск
пр-т Мира, 37
Курск
ул. Гагарина, 2
Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ
Минск
ул. Кульман, 1, корп. 15, салон "SKY SYSTEMS"
Москва
ул. Мясницкая, 17 (м. "Лубянка")

ул. Тверская, 19, маг. "Академкнига" (м. "Пушкинская")

ул. Смольная , 24А, маг. "АЮ+" (м. "Речной Вокзал")

Ленинский пр-т., 99, маг. "Электроника" (м. "Проспект Вернадского")

ВВЦ, пав. "Центральный", ярм. "Компьютеры от Я до А"

ВВЦ, пав. "Металлургия", маг. "МИКС" (м. "ВДНХ")

ул. Тверская, 25, маг. "МИКС" (м. "Маяковская")

Ленинский пр-т., 87/1, маг. "Тигрис" (м. "Ленинский проспект")

ВВЦ, пав. 69 (IV), "Интернет-салон" (м. "ВДНХ")

Комсомольский пр-т, 28, (МДМ), "Интернет-салон" (м. "Фрунзенская")

ул. Вавилова, 55/7, м-н "Академкнига" (м. "Ленинский проспект")

ВВЦ пав. 48 (м. "ВДНХ")

ул. Земляной Вал, 2/50 маг. "Оргтехника" (м. "Курская")

ул. Русаковская, 2/1, маг. "Техмаркет" (м. "Красносельская")

ул. Молодежная, 1, маг. "Техмаркет" (м. "Новогиреево")

"Центр. Детский Мир", центр. линия, 1 этаж, "Школа XXI век" (м. "Лубянка")

Осенний б-р, 7, корп. 2 комп. салон фирмы "LANDATA" (м. "Крылатское")

ул. Народного Ополчения, д. 28, корп.1

ул. Нижняя Масловка, 14, маг. "ВИСТ на Масловке" (м. "Динамо")

Ленинский пр-т, д.62/1, маг. "Кинолюбитель" (м. "Университет")

Преображенская пл., 6/68 (м. "Преображенская площадь")

ул. Покровка, 28 маг. "Оргтехника" (м. "Чистые Пруды")

пл. Тверской заставы, 3 (м. "Белорусская")

Можайский вал, 8, маг. "Атлантик Компьютерс" (м. Киевская)

Магазины компании "СВ"
ул. Монтажная, 7/2 (м. "Щелковская")
ул. Профсоюзная, 16, к. 10 (м. "Академическая")
ул. Пушечная, 4 (м. "Кузнецкий мост")
Магазины фирмы "Партия"
"Виртуальный мир", Волгоградский пр-т, 1 (м. "Пролетарская")
"Электронный мир", Ленинский пр-т, 70/11 (м. "Университет")
"Машина Времени", ул. Пресненский Вал, 7 (м. "улица 1905 года")
Магазины "Электроника":
пр-т Мира, 118А (м. "Алексеевская")
ул. Б. Полянка, 3/9 (м. "Полянка")
ул. Брянская, 12 (м. "Киевская")
ул. В. Масловка, 7 (м. "Динамо")
Комсомольский пр-т, 27 (м. "Фрунзенская")
ул. Донская, 8 (м. "Октябрьская")
Мурманск
ул. Воровского, 15А
Муром
ул. Куликова, 3
Нефтеюганск
мкр. 2, д. 23
Невинномыск
ул. Гагарина, 55
Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П

Новгород
ул. Комсомольская, 10

Григоровское шоссе 14А маг. "НПС"
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1

Державина, 75
Новоуральск-1
ул. Первомайская, 15А-18
Норильск
пр-т Ленина, 22

ул. Б. Хмельницкого, 5-1
Одесса
ул. Жуковского, 2
Оренбург
Матросский пер., 2
Орск
ул. Станиславского, 53
Пермь
ул. Большевистская, 75-200
Пятигорск
ул. Московская, 84

ул. Бульварная, 10
Рига
ул. Дзербенес, 14
Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70, салон "Лавка Гендальфа"
Самара
ул. Стара-Загора, 202, ТЦ "Колизей" (секция "Золотая нива")
Санкт - Петербург
Лермонтовский пр., 54, м-н "Юпитер"

Лиговский пр-т., 1, оф. 304

Литейный пр., 59, Компьютерный центр "Кей"

Каменоостровский пр., 10/3, К… терный супермаркет "АСКоД"

Невский пр-т, 28, "Санкт-Петер… Дом Книги"
Сергиев Посад
Новоугличское ш. Д 50
Симферополь
ул. Севастопольская, 24/1
Соликамск
ул. Розы Люксембург, 19
Сосновый бор
ул. Сибирская, 7
Сургут
ул. Майская, 6/2, Техномаркет
Таллинн
ул. Пунане, 16, Комп. салон "IB…
Тарту мнт., 71
Тутаев
ул. Моторостроителей, 63
Тюмень
Центральный универмаг, 1эт.

ул. Геологоразведчиков, 2-58
Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А
Хабаровск
ул. Стрельникова, 10А
Хотьково
Центр к-р "Юбилейный"
Челябинск
ул. Воровского, 36, компьютер… лон "BEST"
Чита
ул. Амурская, 91